
Règles Avancées Officielles de
Donjons & Dragons®
Lyonesse's Adventures

Lyonesse's Adventures

En 1983 Jack Vance rédige le premier volume de la série, deux ans plus tard il est traduit en français. Le Jardin de Suldrun débute par la naissance de la princesse Suldrun. Il plante le décor dans lequel vont s'affronter les différents personnages. Du coté des sorciers, Tamurello et Murgen s'affrontent par rejetons interposés. Du coté de la noblesse Casmir et Audry commencent à affuter leurs armes pour dominer les îles Anciennes. Dans le Troicinet la situation se dégrade rapidement, le prince Aillas en fera les frais.
Trois ans plus tard il sort le tome deux. Il nous raconte le voyage de la perle verte née de la fumée du volume précédent et les difficultés rencontrées par Aillas pour rassembler les barons Ulfs. Les intrigues du premier volume se compliquent. Le sorcier Visbhume entre en jeu et ouvre de nouveaux passages hors du temps.

Jack Vance pris de nouveau trois ans rédiger le dernier volume de la série. Madouc en est l'héroïne, l'histoire arrive à sa fin. Les événements s'accélèrent. Ailas triomphe et réunit les îles Anciennes. Le rythme de ce dernier volume est moins soutenu, certains passages peuvent sembler longs mais ces quelques défauts n'altèrent pas la valeur de l'ensemble.
Cette trilogie est une mine pour un meneur de jeu voulant se donner la peine de l'exploiter. Historiquement le monde de Jack Vance se situe à l'époque du moyen-âge français. Nous sommes en présence d'un système féodal avec ses seigneurs, suzerains et chevaliers. La magie est rare et puissante et est crainte par le roturier moyen. Seuls les magiciens et les puissants l'utilisent à leurs fins. Globalement le monde du Lyonesse est assez similaire à la plupart des mondes d'ADD (Greyhawk, les Royaumes Oubliès, Dragonlance, Ravenloft, Lankhmar, Mystara etc..), les classes de personnages sont évidentes : les guerriers au service des seigneurs locaux ou des rois abondent. De formidables magiciens manipulent des forces colossales, des prêtres religieux et des druides font partie intégrante de la vie quotidienne. Il est connu de façon populaire que des artéfacts ou des objets magiques existent et des portails peuvent passer dans d'autres mondes.

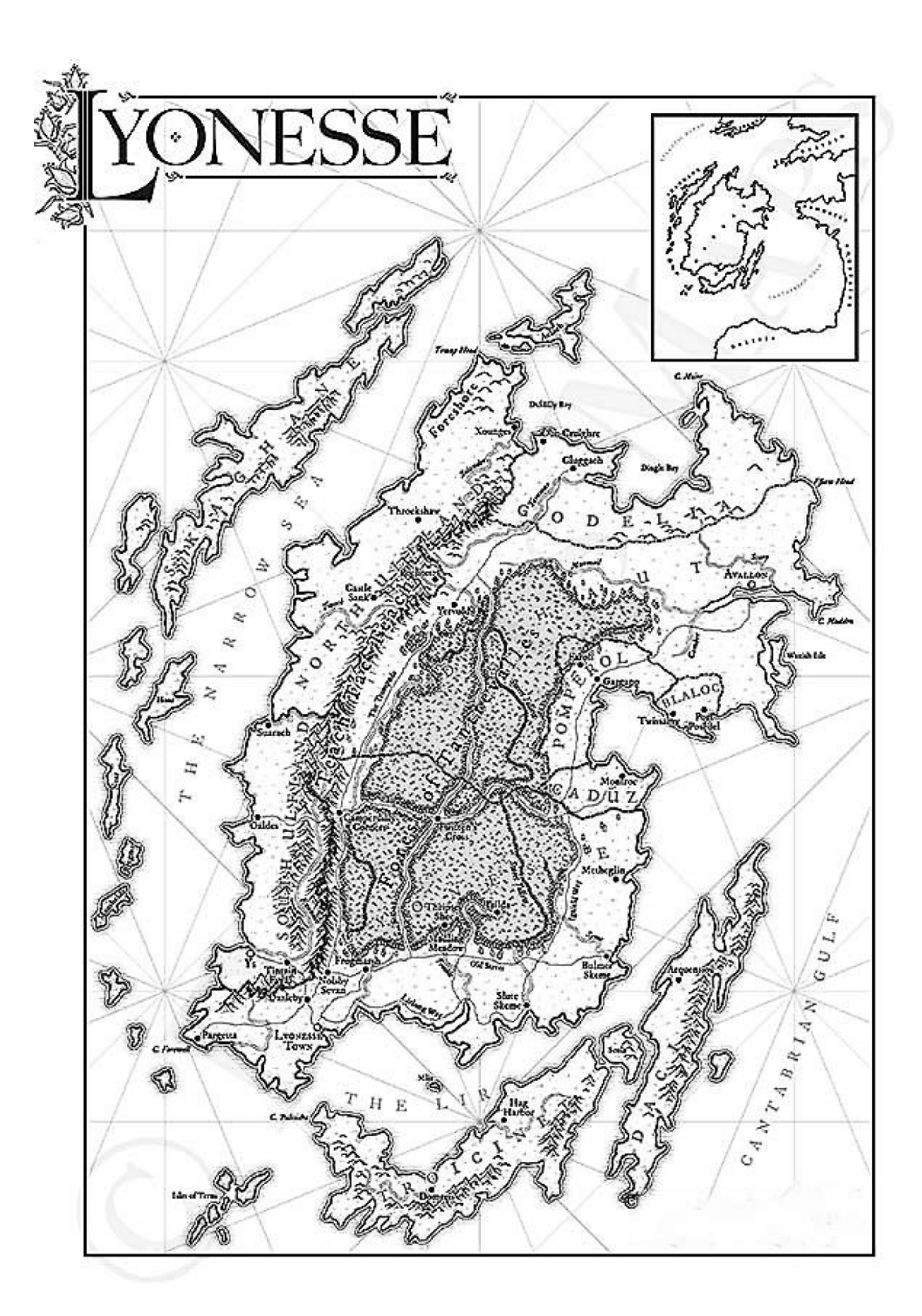
Ce supplément d'ADD est destiné à venir en complément à deux grands RPG Lyonesse « Aventures dans les îles Anciennes » édité. Par Men In Cheese, & Boris Leu en 1999 aujourd'hui pratiquement introuvable et du RPG Lyonesse A Fantasy Roleplaying game based on the novels by Jack Vance édité en 2020 par Mythras of The Design Mechanism.
Les personnages présentés dans ce supplément d'Advanced Dunjeons & Dragons prennent place à l'époque où se déroule l'histoire décrite par Jack Vance. Les références citées dans le texte sont tirées des trois volumes de la série et sont donnés dans la plupart des cas où cela été possible avec des abréviations des romans suivi du numéro de page.
Pour mémoire **SG** : Suldrun'Garden (Le Jardin de Suldrun – Presse Pocket 5189) **GP** : The Green Pearl (La Perle Verte – Presse Pocket 5221) **M** : Madouc (Madouc – Presse Pocket 5394)

« Lyonesse » est sans doute l'une des plus belles œuvres de fantasy jamais composées. En ayant choisi le décor imaginaire des Isles Anciennes, archipel situé à l'ouest et au large de l'Irlande et de la Bretagne, englouti sous les flots du côté du Vème siècle ou VIème siècle de notre ère, Jack Vance prenait toutefois, mine de rien, un pari redoutable : lui, créateur s'il en est de mondes fictifs radicalement différents, sans références aisément identifiables à des éléments historiques ou mythologiques connus de son lectorat, utilisait pour la première fois de sa longue carrière un arrière-plan inscrit dans des mythologies existantes, quitte bien entendu à les remanier, à en exploiter les zones d'ombre et à les fusionner astucieusement avec une cosmogonie magique éprouvée.
Chers joueurs et joueuses de rôle, vous tenez entre vos mains un ouvrage qui puise sa source dans l'imaginaire fécond d'un maître de la fantasy, Jack Vance. Aujourd'hui, vous avez la chance de plonger dans l'univers envoûtant des Isles Anciennes, là où les royaumes du Lyonesse, du Dahaut et du Troicinet se dressent face aux menaces des mystérieux Skas. Dans cet archipel, les intrigues profanes et les machinations magiques s'entremêlent pour façonner un décor géopolitique précis et fascinant, où des magiciens puissants et des créatures surnaturelles se côtoient. Laissez-vous emporter par l'élégance mélancolique de cet univers.
Cet ouvrage de jeu de rôle tire ses inspirations des mythes et des légendes, remaniant habilement des éléments historiques pour créer un monde unique et captivant. Les Isles Anciennes vous ouvrent leurs portes pour une aventure inoubliable, où chaque choix que vous ferez entraînera des répercussions sur le destin de cet archipel fantastique.
Jack Vance, tel un magicien des mots, nous transporte à travers le voile de la réalité pour nous faire découvrir des contrées lointaines, où la magie et l'aventure se conjuguent harmonieusement. Puissiez-vous trouver dans ces pages l'inspiration nécessaire pour vivre des quêtes épiques, des rencontres inoubliables et des mystères envoûtants.

Nous sommes honorés de vous présenter cette adaptation du monde de "Lyonesse" en jeu de rôle, un hommage aux écrits de ce grand maître de la fantasy, mais également à l'héritage laissé par Gary Gygax et Dave Arneson, qui ont ouvert la voie à des mondes imaginaires sans limites.
Que vos dés soient toujours favorables, que votre créativité soit sans borne, et que l'aventure vous emporte vers des horizons insoupçonnés. Que votre esprit, tel un sorcier de la magie des mots, guide vos pas dans ce monde ensorcelant des Isles Anciennes. Que votre voyage à travers ce livre de jeu de rôle soit aussi palpitant et inoubliable que les récits qui l'ont inspiré.

Que la quête commence !



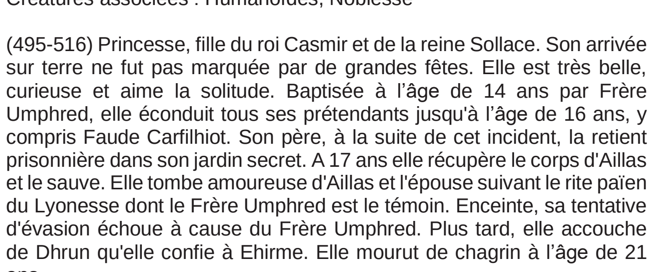


LYONESSE
THE NARROW SEA
Foreshore
Cruighre
Gloggach
Dingle Bay
Throckshaw
Castle Sank
Suarach
Oaldes
AVALLON
POMPEROL
Gargano
BLALOC
Moatroc
CADUZ
Ys
Tintzin Fyral
Frogmarsh
Nolby Sevan
Pargetta
Lyonesse Town
Slute Skeme
Bulmer Skeme
Meadow
THE LIR
Hag Harbor
CANTABRIAN GULF

SULDRUN



CLASSE D'ARMURE : *9*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *6 (34 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *95%*
TYPE DE TRÉSOR : *Gemmes Objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague 1d4+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *M 1.60 m 56 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Barde / 4*
F 15 I 12 S 15 D 15 (0/-1) C 17 (+2) Ch 16
Créatures associées : Humanoïdes, Noblesse



(495-516) Princesse, fille du roi Casmir et de la reine Sollace. Son arrivée sur terre ne fut pas marquée par de grandes fêtes. Elle est très belle, curieuse et aime la solitude. Baptisée à l'âge de 14 ans par Frère Umphred, elle éconduit tous ses prétendants jusqu'à l'âge de 16 ans, y compris Faude Carfilhiot. Son père, à la suite de cet incident, la retient prisonnière dans son jardin secret. A 17 ans elle récupère le corps d'Aillas et le sauve. Elle tombe amoureuse d'Aillas et l'épouse suivant le rite païen du Lyonesse dont le Frère Umphred est le témoin. Enceinte, sa tentative d'évasion échoue à cause du Frère Umphred. Plus tard, elle accouche de Dhrun qu'elle confie à Ehirme. Elle mourut de chagrin à l'âge de 21 ans

Négligée par ses parents, le roi Casmir et Reine Sollace qui voit en elle une monnaie d'échange pratique pour son père; opprimée par ses gouvernantes et Dames de la cour; et vraiment aimée par seulement trois personnes (sa nurse, Ehirme; son tuteur, Maître Jaimes; et Aillas, son prince), Suldrun est la plus trahie et une figure tragique de la saga Lyonesse..Intelligente et belle, mais volontaire et rebelle (comme beaucoup de princesses), Suldrun se soucie peu de la vie de la cour, encore moins pour les prétendants qu'on lui fait parader devant elle, elle est plutôt intrigué par la nature et la magie. Son jardin bien-aimé, clos de murs reste du château Haidion, est un havre de paix l'ennui et les rigueurs des devoirs royaux. C'est là où résidé le cœur de Suldrun, tandis que son âme est nourrie du folklore que lui ont transmis Ehirme, ses aventures illicites dans le trésor de Casmir trésors magiques, et la prudence de Maître Jaimes, tutelle bienveillante. Quand elle repousse les avances de Faude Carfilhiot, Suldrun finit par épuiser la patience de son père, et Casmir l'exile dans son jardin, où elle vit seul jusqu'à ce qu'Aillas, à moitié noyé, soit recueillit sur la petite plage au bout du jardin chemin sinueux. L'amour fleurit entre eux, mais ils sont trahis par le frère Umphred (qui abrite ses propres ambitions sur Suldrun), menant à l'emprisonnement d'Aillas dans une oubliette, et Suldrun à donner naissance à leur fils Dhrun seul, et à puis se suicider, si accablée de chagrin pour lui. Ce terrible destin, déclenché par ceux qui devraient aimer et la protéger, est le catalyseur de bon nombre des événements ultérieurs, y compris le long voyage d'Aillas vengeance contre le roi Casmir. Le rôle de Suldrun dans l'histoire globale de Lyonesse est donc petit mais extrêmement significatif. Il y a occasions pour les personnages de la rencontrer avant son exil s'ils sont invités à des festivités ou à des cérémonies au château du Haidion, ou s'ils devaient d'une manière ou d'une autre trouver leur dans son jardin secret - par hasard ou par magie. Rencontrer Suldrun pourrait les amener à la sauver, même si cela aurait de profondes implications pour événements de l'histoire principale.

En tant que barde, Suldrun peut utiliser des contre chants pour stopper le lancement de sort ou d'effets magiques. Ces pouvoirs nécessitent un certain niveau de compétence. Elle peut contrer les sorts à base de son. Les alliés peuvent utiliser les sorts du barde pour résister à des attaques magiques de son ou de langage.

Fascination : Suldrun peut fasciner des créatures grâce à sa musique ou poésie. Les créatures fascinées sont captivées et ne prennent aucune autre action tant que le barde joue. (JP contre les charmes)
Inspiration vaillante : Suldrun peut inspirer la bravoure chez ses alliés. Les alliés bénéficient de bonus contre les effets de charme et de terreur, ainsi que des bonus +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
Inspiration talentueuse : Suldrun peut aider un allié à accomplir une tâche spécifique grâce à sa musique. L'allié bénéficie d'un bonus +2 à ses tests de compétence pour une compétence choisie.
Suggestion : Suldrun peut faire une suggestion à une créature (24%) qu'elle a fascinée. Cela fonctionne comme le sort "suggestion".
Inspiration héroïque : Une fois par jour Suldrun peut inspirer l'héroïsme chez un allié. L'allié inspiré bénéficie de 4 dés de vie de bonus, de points de vie temporaires (4-8 rounds), et de bonus +1 aux jets d'attaque et de Force.
Savoir légendaire : grâce à ses études, Suldrun connait de nombreuses légendes et pouvoirs d'objets magiques.

Module SU1 pour des personnages de niveau 1-3
"Les Secrets du Jardin de Suldrun"
Dans le royaume du Lyonesse, la princesse Suldrun, enfermée dans les jardins mystiques de son père, le roi Casmir, Elle découvre un parchemin dans la salle secrète de son père qui pourrait changer le destin du royaume. Un artefact ancien, serai caché dans une crypte oubliée près de Sweet Yalow, et attend d'être découvert.
Héros, votre quête vous mènera à travers les intrigues de la cour, où amis et ennemis se cachent à chaque coin. Vous devrez naviguer dans les énigmes et les pièges d'une crypte perdue (*Retour au module B1 à la recherche de l'inconnu*, In Search of the Unknown), combattre des ennemis redoutables, et décider du sort d'un artefact qui détient le pouvoir de transformer ou de détruire.
Ferez-vous alliance avec la princesse rebelle ? Ou tomberez-vous sous l'influence du roi ambitieux et de ses conseillers rusés ? Le choix vous appartient, et le destin du royaume repose entre vos mains.

Module SU2 pour des personnages de niveau 4-6
« Le Miroir volé »
Dans le royaume du Lyonesse, la famille royale est désormais ensorcelée. La Princesse Suldrun doit épouser Carfilhiot mais elle s'y refuse. Elle entreprend une quête périlleuse pour retrouver le légendaire miroir magique volé "Persilian", seul capable de briser la malédiction. Accompagnée de fidèles compagnons, dont le magicien Shimrod, Suldrun brave d'anciennes créatures et affronte le sombre sorcier Carfilhiot à Tintzin Fyral pour sauver son royaume. Une aventure palpitante remplie de magie, de mystère et d'amitiés improbables. Le sort du royaume du Lyonesse repose sur ses épaules courageuses. Il n'est pas donné à n'importe qui de comprendre comment se servir d'un objet magique, les magiciens eux même passe des journées à étudier de tels objets parfois sans le moindre résultat. Le meilleur moyen de comprendre le fonctionnement du miroir magique est de le faire expliquer par son dernier propriétaire. Mais si l'objet à été volé cela pose de nombreux problèmes....



Possessions : Un livre d'heures de Northumbria : Mentionné comme un livre que Suldrun consultait. Un miroir nommé Persilian : Mentionné comme ayant été volé à Casmir et offert à Aillas
Objets dans une pièce secrète : Incluant une bouteille de verre vert contenant un homunculus à deux têtes, des flacons, des bouteilles, des pots en grès, des livres, des pierres de touche, des mogrificateurs, une urne exsudant de la lumière colorée, un miroir octogonal, un squelette quasi-humain de plumes noires, un plomb suspendu au-dessus d'un plat d'argent vif, et une tablette de plomb affichant des caractères noirs changeants.

Niveau 1 : 4 sorts Enchevêtrement, Invisibilité aux Animaux, Langage Animal Prévision du Temps, Localisation des Animaux
Niveau 2 : 2 sorts Soins Mineurs, Charme-Personnes, Localisation des Plantes Niveau 3 : 2 sorts Perception de l'Alignement, Piège Sylvestre Protection contre le Feu

AILLAS

CLASSE D'ARMURE : -7
(Armure de plate +5, jambière, casque bouclier)
DÉPLACEMENT : 12 m
DÉS DE VIE : *15 (100 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : *voir ci dessous*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Voir ci dessous*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Ne peut être toucher que par des armes +4 ou mieux voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
ALIGNEMENT : *loyal neutre*
TAILLE : *M 1.70 m 73 kg*
CAPACITÉ PSI : *sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 15*
F 17 (+1/+1) I 15 S 14 D 16 (+1/-2) C 16 Ch 17
Créatures associées : Fées, Géants, Ogres, Humanoïdes, Créatures monstrueuses, Noblesse

(497- ???) Fils du prince Ospero du Troicinet, roi du Troicinet, du Dascinet, de Scola et de l'Ulfland du Sud. C'est un jeune homme sérieux, courageux et honorable possédant une forte imagination. Les traits de son visage sont finement ciselés et encadrés par des cheveux plats châtains clairs aux reflets dorés. Il possède des épaules larges, des hanches fines, une taille moyenne, un nez court et droit, un menton carré et des yeux gris. Très tonique, très cultivé. Il participa à la mission diplomatique du Troicinet faisant le tour des isles anciennes, Granice envoie le Smaadra avec Aillas et Trewan à bord comme envoyés d'abord à Dahaut, Blaloc et Pomperol, puis Godelia, et enfin South Ulfland. Il cherche une alliance contre Lyonesse.
Trewan devient de plus en plus arrogant au cours du voyage, se plaçant aux commandes après la mort de Sir Famet, qui a péri en combattant les Ska au large d'Ys. Un jour de Domreis, le Smaadra est transporté jusqu'à, attendant que les marées changent pour éviter les Twirles, « le cimetière des navires ». Pendant la nuit, Aillas est poussé par-dessus bord par Trewan (à l'insu de l'équipage) et est présumé mort. Le motif de Trewan est la nouvelle que son père est décédé dans un
accident d'équitation, plaçant Aillas dans la ligne de succession
directe devant lui.. Il a dérivé jusqu'à Lyonesse et il fut récupéré par la princesse Suldrun qui le soigna. Il l'aime et s'est marié avec elle suivant le rite païen du Lyonesse. Il fut jeté dans les oubliettes du Haidion.Suite à sa tentative d'évasion avec Suldrun (il fut dénoncé par Frère Umphred). Aillas est le père de Dhrun. Il a réussi au bout de plusieurs mois à s'échapper de son oubliette. Après son évasion, Aillas apprend que Suldrun s'est suicidée de désespoir. Il donne le miroir « Persilian » à Murgen pour qu'il l'aide à retrouver Dhrun. Aillas apprend que leur fils, Dhrun, a été élevé comme changelin par les fées de Thripsey Shee. Il tente de le retrouver avec l'aide du miroir magique, Persilian Plus tard il fut capturé et marqué au fer par les skas qui assiègent Tintzin Fyral. Il s'est retrouvé à la scierie de Château Sank dont il s'évade avec Cargus et Yane. Repris par un baron ska et emmené à Poèlitetz, il creuse avec ses compagnons un tunnel pour contourner le fort. Il s'évade une nouvelle fois avec 12 autres skalins. Il a tué avec ses compagnons les "paladins" du Seigneur Halies et a mis fin à la carrière de Sire Descandol et de sa bande de brigands. Il a détruit par le feu la sorcière à tête de renard et a retrouvé l'Infaillible offert par le roi Rhodion. Ensuite il rencontre Shimrod à Avallon où ils recherchent ensemble les enfants volés par Faude Carfilhiot. Il repart dans le Troicinet avec ses compagnons à bord du Doux Lupus. Il confond Trewan qui tente de l'assassiner et devient le nouveau roi du Troicinet. Par la suite il devient le roi du d'Ufland du Sud. Il doit faire face aux Ska, qui mènent une guerre contre le monde
Aillas fait de Doun Darric le quartier général de ses armées dans le sud de l'Ulfland, et peu après, la capitale de son nouveau royaume.
Aillas confronte les barons des landes Ulfs, qui le considèrent avec scepticisme en raison de son apparence juvénile.

Puis Aillas est reconnu comme le roi légitime *d'Ulfland du Sud* par le droit de descendance. Cependant, c'est le roi Gax *d'Ulfland du Nord* qui, sur son lit de mort, désigne Aillas pour lui succéder afin qu'il puisse repousser les Ska. Aillas accepte ce rôle et parvient à libérer les Ulflands de leurs anciennes craintes liées aux Ska
Il est important de noter que le roi Gax a choisi Aillas pour succéder au trône d'Ulfland du Nord en raison de sa capacité à repousser les Ska, une menace constante pour le royaume. Lors d'une cérémonie, Gax embrasse Aillas sur le front, le proclamant roi d'Ulfland. Un druide sanctifie ensuite cette proclamation en frottant des baies de houx rouges sur les joues et le front d'Aillas

Le roi Kestrel du Pompérol s'alliera aux forces d'Aillas pour s'opposer à Casmir et venger l'honneur bafoué de son pays. Il acceptera Aillas comme Roi des Îles Anciennes et devient Grand-Duc de Pomperol.

La Scola joue un rôle mineur mais crucial dans l'histoire. Les actions du Duc Retherdar déclenchent une guerre entre Troicinet, Dascinet et Lyonesse. Sans cette guerre, il est improbable que Suldrun et Aillas soient devenus amoureux. Même si les ambitions du roi Casmir auraient persisté, l'enlèvement des sept filles majeures du concours de Triocinet par Retherdar de Scola aurait pu changer le cours de l'histoire entre ces royaumes. Environ 13-14 ans après la naissance de Suldrun, Scola est punie pour l'enlèvement des filles et devient un vassal de Dascinet. Si une campagne se déroule pendant la jeunesse de Suldrun, alors que les Isles Elder connaissent une paix relative, Scola est sous l'emprise de Dascinet. Seuls quelques Skyls servent Dascinet en tant qu'archers ou s'intègrent dans d'autres sociétés en abandonnant leur passé.

Après la défaite de Scola et la victoire de Troice sur Dascinet, la lignée des ducs est brisée. La société Skyl doit s'intégrer davantage au Troicinet. Le roi Aillas emploie des archers Skyl, tout comme Dascinet l'avait fait, et utilise probablement leurs talents d'espionnage et de discrétion à travers les Isles. Dans les époques de "Green Pearl" et "Madouc", les personnages Skyls sont plus présents. Aillas les utilise dans les Ulflands contre les Ska et probablement aussi dans les conflits avec Lyonesse. Les aventuriers Skyls ont donc de nombreuses opportunités d'explorer le monde, bien que leur nature sauvage puisse s'adoucir avec l'adaptation à une vie plus civilisée.

A la mort du roi Quilcy souverain de l'Ulfland du Sud. Il détruit Tintzin Fyral, fait pendre Faude Carfilhiot et récupère son fils Dhrun. Ensuite il devient roi du Dascinet et de Scola. Il reprend aux skas le fort de Poélitetz. Il garde la place forte pour contrôler le Dahaut et le Lyonesse. Malgré les embuscades et les trahisons, notamment celle de Torqual, Aillas reste inébranlable dans sa détermination.Shimrod lui évite de tomber dans une embuscade tendu par Torqual. Par la suite il participe à la guerre contre le Lyonesse. Après la victoire, il décide de s'instaler au château d'Alcyone près du village de Tatwillow au Sud- est du lyonesse. L'amour s'épanouit entre Glyneth et Aillas, et elle devient sa femme avec le temps et donc la reine des domaines qu'il gouverne ils eurent une file Serle. Il a réussi à unifier les Isles Anciennes pour le bien de tous. Au moment où Aillas est couronné, le roi Granice a annexé Scola et Dascinet, devenant ainsi le roi des Iles anciennes, une puissance navale qui contrôle totalement le Lir et le golfe Cantabrique.

Maîtrise des Armes
Aillas utilise l'épée longue magique +6, de la dague (1-4) +3 et de l'arc (1-6) long+4. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts infligés avec ces armes. Il peut infliger un coup critique sur un résultat de 19-20 avec son épée longue (1-8/1-12). Coup de Grâce Royal : Il peut infliger un coup de grâce à une créature affaiblie, effrayé, agrippé, à terre, retenu, ou étourdie avec son épée longue, infligeant des dégâts triples au lieu des dégâts normaux.*voir trésor.*

Maîtrise de l'Arc
Lorsqu'Aillas utilise son arc long +4, ses attaques sont d'une précision exceptionnelle. Il ignore la couverture partielle et a un avantage pour toucher les cibles à longue distance. Aillas peut décocher des flèches à une vitesse impressionnante avec son arc long. Il peut effectuer quatre attaques avec l'arc long en un seul round et peut infliger un coup critique sur un résultat de 18-20 avec un arc long.

Défense Royale
Aillas à développer une technique de défense royale unique. Il obtient un bonus de +2 à sa classe d'Armure lorsqu'il porte une épée longue, une dague ou un arc long.

Instinct de Survie
Son expérience en tant que Roi des Îles Anciennes lui a enseigné à anticiper les dangers. Chaque jour Il a 1 chance sur 6 d'évasion il pourra s'échapper d'un piège, même au fond d'un puit ou d'une oubliette.

Leadership Inspirant
En tant que Roi des Îles Anciennes, sa présence inspire la confiance et le respect de ses alliés. On pourra ajouter un modificateur de +4 en Charisme aux jets de sauvegarde de ses alliés contre la peur. Aillas est reconnu comme le souverain légitime des Îles Anciennes, et son règne est béni par les dieux. Il a l'avantage de +4 sur tous les jets de Charisme lors des négociations diplomatiques et des rencontres royales. Les jets de Charisme pour persuader, intimider ou diriger ses sujets et ses armées.

Résistance légendaire : Une fois par jour Aillas peut s'il rate un jet de sauvegarde peut décider de réussir quand même.

À la cour du roi Aillas, six hommes se distinguaient par leur rang et leur responsabilité, chacun maître en son domaine, chacun seigneur de son château.

Langlark, seigneur de Château Ravin-Noir, était un gentilhomme corpulent, dépourvu d'élégance mais doté d'un sens de l'humour et de la modération qui le rendait souvent le plus favorable de tous les ministres du roi. Chargé d'établir une université des Lettres, des Mathématiques, de la Géographie et de diverses autres sciences, il était un pilier de l'éducation et de la culture du royaume.

Maloof, Chancelier de l'Échiquier, originaire du Dascinet, était un homme robuste et compact, la barbe épaisse encadrant un visage blanc et rond. En tant que maître des finances, il administrait avec soin les impôts, droits, loyer et taxes, veillant à l'équilibre du trésor royal.
Le Seigneur Maloof de Maul House au Dascinet a la charge de l'échiquier royal, devenant ministre après la conquête de Dascinet par le roi Granice. Maloof nuance toutes ses opinions, ce qui fait qu'il peut sembler quelque peu vague et indécis. Il prend ses responsabilités au sérieux et tente de décourager les ambitions d'Aillas d'intégrer le sud de l'Ulfland et de maintenir une grande marine pour affronter Lyonesse. Il prodigue des conseils sur l'imposition de taxes, de frais, de loyers et d'impôts pour s'assurer que le royaume dispose des fonds dont il a besoin. Il s'inquiète des dépenses importantes des chantiers navals de Tumbling River et est un défenseur de la paix pour s'assurer que les finances de Troicinet ne naviguent pas dans des eaux dangereuses. Malheureusement, cela le conduit à agir en tant qu'agent du roi Casmir.
Lorsqu'il est découvert, il est assassiné.

Pirmence, seigneur de Château Lutez, était un homme d'une distinction marquée, à la chevelure argentée et aux traits dédaigneux. Chargé des affaires étrangères, Il tente de refuser le service dans le sud de l'Ulfland en raison de sa santé, mais Aillas lui rappelle intelligemment qu'il sait que le seigneur distingué est en fait trop friand d'alcool et de compagnie féminine, fréquentant le Green Star Inn dans les districts les plus grossiers de Domreis,Pirmence accepte de servir. Il est suave et beau, d'une grande adresse, d'un esprit facile et d'une vanité inébranlable. Pirmence a beaucoup voyagé, de l'Irlande à Byzance, et sa maison est un trésor de beaux objets. Il est, en effet, le ministre des Affaires étrangères. Il est aussi un espion du roi Casmir. Aillas le découvre et l'emmène dans le sud de l'Ulfland, où il est surpris en train de briefer le Ska. Il est emmené dans les bois et exécuté sur ordre d'Aillas

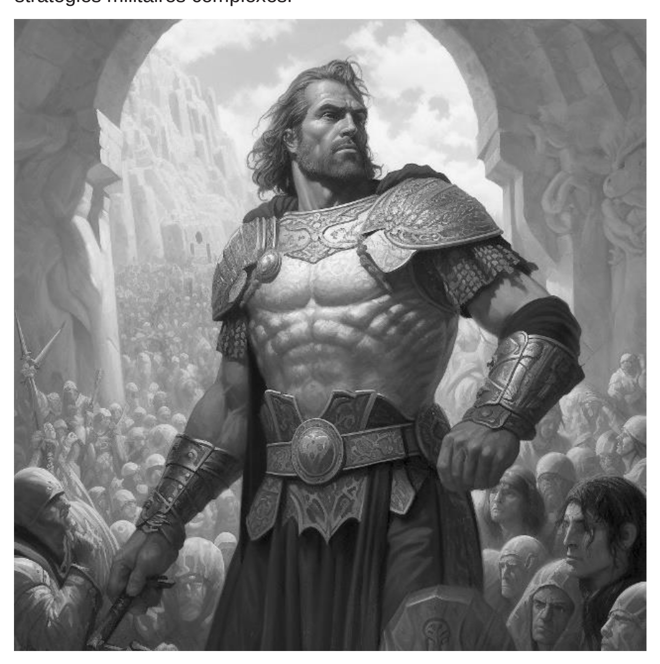
Foirry de Suanetta est léger et un peu voûté aux épaules. Chauve, à l'exception d'une frange de boucles noires, sa tête bouge rapidement et ses yeux bruns dardent sur ce qui l'intéresse. Ses manières, combinées à son nez crochu maigre et à sa bouche cyniquement recourbée, le font paraître prédateur et menaçant. Ses humeurs sont notoirement mercurielles, et ses positions dans les arguments changeront car il aime argumenter le cas des deux côtés et tester les points de vue presque Jusqu'à la destruction. Il est toujours superficiellement poli.
Foirry parle généralement très peu et écoute les autres ministres avec un air d'amusement sardonique ; lorsqu'il est excité, il peut être aussi acerbe que Witherwood. Foirry est un expert dans le domaine de l'architecture navale.

Sion-Tansifer de Porthouse Faming est le plus ancien des ministres ; brusque et truculent, il a toujours un comportement formel et souscrit aux idéaux chevaleresques, et laissera la galanterie prendre le pas sur le protocole. Ses cheveux grisonnants sont tordus et de travers là où des cicatrices endommagent son cuir chevelu. Vétéran d'une douzaine de campagnes et expert en stratégie militaire traditionnelle, Aillas l'écoute souvent mais prend finalement ses propres décisions. Ses déclarations sont rédigées avec un accent mordant, comme si chacune d'elles livrait une vérité inattaquable ; ceux qui ne sont pas d'accord gagnent des regards de mépris. Les idées dogmatiques de Sion-Tansifer frustrent les autres ministres et détournent leurs critiques d'Aillas, lui permettant d'amener plus facilement le conseil des ministres autour de son point de vue.

Witherwood: un des six ministres du roi Aillas et seigneur du royaume. C'est un gentilhomme d'âge mûr, au teint blême, maigre avec des joues creuses, des yeux d'un noir intense et une bouche serrée comme pour contenir une puissante énergie intérieure. Soigné et précis, il est passionné dans ses convictions et impatient avec l'orthodoxie, un trait qui ne le fait pas aimer des lords Sion-Tansifer ou Maloof (qu'on l'a entendu qualifier respectivement de « martinet borné » et de « mère poule tatillonne et tatillonne'). Witherwood attaquera les points de vue qu'il considère illogiques avec une ferveur vicieuse, quelle que soit la personne ; même Aillas a ressenti l'aiguillon de sa critique ; Maloof le méprise complètement. Witherwood est chargé de codifier les systèmes judiciaires du pays, de concilier les différences régionales et de rendre les lois universellement adaptées, aux personnes de haut et bas degré.

Ces six hommes, chacun unique en son genre, formaient le cercle intime du roi Aillas, guidant et soutenant leur souverain dans la gouvernance d'un royaume vaste et diversifié. Leur sagesse et leur dévouement étaient les piliers sur lesquels reposait la grandeur de la couronne." mais il y en a d'autres qui servent loyalement d'agents de la Couronne, comme Sir Tristano de Castle Mythric qui agit en tant
Qu'émissaire, et Yane, comte de Skave, qui agit en tant que
Maître-espion secret du roi.

Aillas est un guerrier habile et un leader stratégique. Dès sa jeunesse, il a montré un penchant pour l'escalade et le jeu de l'épée. Formé par son bailli Tauncy, il maîtrise l'arc, l'épée, et le lancer de couteaux. Il a démontré ces compétences dans des combats contre des bandits et Torqual. Aillas valorise la justice, l'honneur, et la compassion, et inspire la loyauté et le respect. Il est un penseur stratégique, organisant des attaques, des retraits, et des raids, et utilisant même un tunnel secret pour gagner un avantage. Son style de leadership mélange autorité et empathie, et il est connu pour sa planification et son exécution de stratégies militaires complexes.



Module AL1 Pour des aventuriers de niveau 15-25
Les Secrets du Roi Aillas : La Forteresse Oubliée
« Le roi Aillas d'Ulfland du Sud est confronté à une menace croissante : les Skas, des guerriers impitoyables du Norwold se préparent à envahir ses terres. Mais Aillas détient un avantage : la connaissance d'un passage secret menant à la forteresse de Poëlitetz, un bastion clé des Skas.
Les aventuriers sont recrutés par Aillas pour infiltrer la forteresse, découvrir les plans des Skas et, si possible, saboter leurs préparatifs de guerre. Mais la mission est loin d'être simple. La forteresse est gardée par des créatures redoutables, des pièges mortels et des énigmes complexes.
Alors que les aventuriers progressent, ils découvrent que la forteresse cache un secret encore plus grand : un artefact ancien qui pourrait changer le cours de la guerre. Mais ils ne sont pas les seuls à le chercher. Une course contre la montre s'engage, avec le destin de l'Ulfland du sud en jeu. (*Suite du Module CM1 L'épreuve des seigneurs de guerre Test of the Warlords)*.

Alors que les aventuriers croient avoir réussi leur mission, ils découvrent que l'artefact a été déplacé. Le véritable emplacement de l'artefact est protégé par Tatzel, une alliée inattendue des Skas, qui a ses propres plans pour l'avenir des royaumes Ulfs et nargue maintenant ouvertement le roi Aillas. »

Trésors : Grimoire de claire pensée, Grimoire de l'autorité et de l'influence DMG 149 Armure de plate éthérée +5 DMG 161, Épée+6 vorpale +6/+6 quand le résultat du dé égal a un « 20 » naturel elle tranche le cou ou la tête de l'adversaire. Epée loyale neutre détection des alignements sur 3m, ESP 3/jour, tuer les voleurs, parle l'elfe, le nain, le langage des fées ou assimilés. Potion de contrôle des géants.
Baguette de suzeraineté.

CASMIR

CLASSE D'ARMURE : 0
Armure de plate +1 avec bouclier
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (93 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *65%*
TYPE DE TRÉSOR : *Trésors royaux et magiques, bijoux, pièces d'or. Artéfacts*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée Longue 1d8+5 Dague +4*
ATTAQUES SPÉCIALES : *sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Toucher que par des Armes +2 ou mieux*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *sans*
ALIGNEMENT : *mauvais chaotique*
TAILLE : *M 1.78 m 83 kg*
CAPACITÉ PSI : *sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 13*
F 17 (+1/+1) I 16 S 8 D 12 C 17 Ch 16
Créatures associées : Humanoïdes, Noblesse

Casmir: (471-??) Roi du Lyonesse, Casmir possède des cheveux blond roux, une barbe blonde et des yeux bleus. Il dégage toujours une aura sévère. Il est le père de la princesse Suldrun et du prince Cassandre. Ambitieux, il aspire à récupérer le Dahaut, et c'est dans cette optique qu'il tente de l'isoler. Il s'est impliqué dans la guerre de l'île Scola par traité et a signé une trêve avec le Troicinet après deux ans de conflit. Grâce au père Umphred, il découvre la véritable identité du roi Aillas.
Casmir tenait régulièrement des assises où il rendait la justice. Lors de ces occasions, il portait une cape noire de soie et une couronne d'argent légère. Il prononçait ses décisions de manière équitable, sans égard au rang ou au statut, cherchant à améliorer sa réputation en tant que souverain juste et équilibré.
Bien qu'il soit devenu chrétien, Casmir apprécie la compagnie des très jeunes pages. Toutefois, la compagnie qu'il préfère est celle de ses espions et informateurs. Ces derniers lui ont notamment informé des actions d'Aillas à Poëlitetz presque simultanément avec le roi Audry.
Dans sa quête d'expansion, Casmir a tenté d'annexer Caduz à sa couronne. Face à la résistance des ducs et comtes de Caduz, il a orchestré le mariage de sa sœur cadette, Etaine, avec le duc Thirlach. Par suite de cela, le Blaloc est devenu un de ses vassaux.
Sa soif de pouvoir le conduit à la guerre contre le Dahaut. Cependant, il est contraint de fuir face aux forces du roi Aillas, qui finit par le capturer et l'emprisonner dans un cachot du Haidion.
Le roi Casmir de Lyonesse est l'incarnation du dirigeant ambitieux, motivé et amoral. Il est convaincu que son destin est de réunir les royaumes des Îles Anciennes sous sa seule domination. Pour atteindre cet objectif, il n'hésite pas à utiliser une variété de personnes, qu'il choisit lui-même selon ses besoins : espions, assassins, magiciens, charlatans ou meurtriers. Son comportement envers Suldrun illustre parfaitement sa capacité à rejeter ceux qui lui déplaisent ou qui ne correspondent plus à ses plans. Malgré sa cruauté apparente, il n'est pas totalement insensible. Il y a des moments où il peut même sembler affectueux envers sa famille. Toutefois, son aspiration au pouvoir demeure sa priorité. Sa fin est tragique : « Les Îles Anciennes étaient calmes, dans la torpeur de l'épuisement, du chagrin et de l'émotion rassasiée. Casmir s'est blotti dans un cachot d'où Aillas n'était pas pressé de le dégager. Par un matin d'hiver glacial, Casmir serait élevé et conduit au block derrière le Peinhador ; là, sa tête serait détachée de son torse par la hache de Zerling, son propre bourreau, qui, pour l'occasion, occupait aussi un cachot. D'autres prisonniers, selon leurs délits, avaient été libérés ou renvoyés au Peinhador, en attendant un jugement plus prudent. »
Casmir est connu pour avoir un bonnet de velours noir entouré d'une légère couronne d'argent, ainsi qu'une cape fluide de soie noire Il s'est déguisé en armure de plate bleue et gris fer +3 et un bouclier +3 affichant deux dragons rampants, se nommant Sir Perdrax, chevalier errant Il a payé beaucoup d'or pour divers objets à la foire des gobelins
Il est mentionné qu'il avait des chambres donnant sur le Val Evandre, où il était vêtu de petits vêtements de soie et d'une robe chamois fauve décorée de rosettes noires par deux garçons maures
Casmir a renforcé ses armées, fortifié ses forteresses et établi des dépôts de ravitaillement à des points stratégiques
Il a absorbé l'ancien royaume de Caduz, qui est maintenant une province de Lyonesse.
Il a un grand cheval noir, Sheuvan et Pacuin est son secrétaire particulier.

Présence Accablante : une Aura accablante entoure le roi Casmir, toutes les personnes en sa présence doivent obligatoirement réussir un jet de protection sous la sagesse ou subir un malus de -2 à tous les jets d'attaque, de protection et de sauvegarde jusqu'à ce que Casmir disparaisse.

Regard Funeste : Lorsqu'un personnage regarde le Roi Casmir, ce dernier peut l'obliger à effectuer un jet de sauvegarde sous la constitution ou accomplir un sort de quête religieuse niveau 5.

Convocation de Serviteur : 3 fois par jour Casmir peut convoquer un serviteur suivant la table :
(1) Assassin (2) Espions (3) Garde du Corps (4) Champion (5) Maître d'arme (6) Bourreau (7) Prête (8) Druide (9) Magicien (10) Sénéchal
Afin qu'il lui confie une mission.

Réprimande Royale : La victime doit réussir un jet de protection sous le charisme / 2 ou bien perdre 3 points de charisme pendant 1 semaine Si les réprimandes Royales continue pendant la semaine et que le charisme du personnage tombe à 0. La personne deviendra persona non grata au palais du Haidon définitivement.

Châtiment Royal : Casmir met une prime sur la tête d'une personne ou d'une créature de son choix afin que celle-ci puisse être pourchasser par tous les gardes, seigneurs, voleurs, rodeurs et autres chasseurs de prime du royaume. La prime est rendue publique et augmente avec le temps et si la victime est livrée vivante.

Décret Flamboyant : Création d'une nouvelle loi, qui s'applique à tous les sujets du royaume soit un nouvel impôt, une nouvelle interdiction, une nouvelle conscription ou la réalisation d'un chantier d'état etc...

Récompense Cérémonielle : C'est l'attribution d'un titre de noblesse ou des terres à un chevalier pour qu'il devienne seigneur de son royaume, la récompense se traduit alors essentiellement par un titre (C'est souvent au dépend d'un ancien seigneur qui est déchu de ses terres et des ses titres). La récompense pour ce « vaillant serviteur » se déroule lors d'une cérémonie fastueuse reflet de la pompe royale.

Ost Royal : Les chevaliers royaux qui cherche à parfaire leur idéal chevaleresque par des quêtes et des hauts-fait, afin de montrer leur zèle à Casmir, bénéficie à l'instar des berserkers d'un bonus de +2 au jet de toucher durant toute la durée de leur quête.

Sbires protecteurs : Casmir, est sous la bienveillance de ses gardiens rapprochés (1-2), il bénéficie d'une protection infaillible. En cas de réussite lors d'un engagement en combat rapproché, ce sont eux qui encaisseront la totalité des dégâts à sa place.

Trésor : Baguette de pouvoir seigneurial, DMG 129, Anneau d'accumulation de sort à la discrétion du MD DMG 125 + Voir *Suldrun* pièce secrête du palais ou Casmir entrepose ses objets magiques y compris le miroir persilian *Voir Page 101.*

Module CAS1 pour personnages de niveau 9-12
La Quête du Roi Casmir : La Légende du Saint Graal

« Le royaume de Lyonesse est sous l'égide de son souverain intransigeant, le roi Casmir. Avec sa stature imposante, ses cheveux blond roux, sa barbe blonde et ses yeux bleus, il est l'incarnation de la royauté et de l'ambition. Sa détermination est sans égale, et une rumeur a attisé son désir de puissance : le Saint Graal, une relique d'une puissance incommensurable, serait caché quelque part dans les Îles Anciennes.
Les aventuriers sont convoqués dans la majestueuse salle du trône de Lyonesse. Le roi Casmir leur confie une mission de la plus haute importance : retrouver le Saint Graal avant qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Mais cette quête ne sera pas simple. Le Graal est protégé par d'anciens sorts, des créatures mythiques et des énigmes qui ont déjoué de nombreux chercheurs avant eux.
Le Dahaut, un royaume voisin, a également vent de la présence du Graal et le roi Aillas, avec ses propres ambitions, est déterminé à le trouver en premier. Les aventuriers devront faire preuve de ruse, de courage et de force pour déjouer les pièges, les ennemis et les intrigues politiques qui se dresseront sur leur chemin.
La possession du Saint Graal pourrait non seulement accorder un pouvoir immense à son détenteur, mais aussi changer le destin des Îles Anciennes. Les légendes parlent de ses pouvoirs de guérison, de sa capacité à accorder l'immortalité et de sa connexion divine. Mais qui est digne de posséder une telle relique ? »
Ce module offre une aventure épique, mêlant quêtes sacrées, batailles héroïques et dilemmes moraux. Les joueurs seront confrontés à des choix cruciaux : suivre les ordres du roi Casmir à la lettre, ou chercher une voie plus noble pour le bien de tous. Le destin du royaume de Lyonesse et des Îles Anciennes tout entier repose entre leurs mains.

SOLLACE

CLASSE D'ARMURE : *10*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *6 (26 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *90%*
TYPE DE TRÉSOR : *Gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague (1d4 +1)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,62 m poids : 64 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Clerc / 6*
F 10 I 10 S 13 D 14 C 15 Ch 18
Créatures associées : Céleste, Humanoïdes, Noblesse

Sollace: reine du Lyonesse, née en Aquitaine, aux cheveux blonds épais comme un champ de blé doré, soignés avec un mélange rare. Mère de la princesse Suldrun et du prince Cassandre, elle fut touchée par la foi à l'âge de quatorze ans de Suldrun, ses pensées tournées vers les cieux et les cathédrales. Dans les salles somptueuses du château Haidion, elle régnait avec une grâce distante, rêvant de cathédrales grandioses, discutant avec Père Umphred de pierres sculptées et de vitraux étincelants. Mais le Roi Casmir, son époux, résistait, et ses rêves restaient inachevés.
Indifférente à ses enfants, elle déléguait l'éducation de Suldrun et Madouc, préférant les coussins verts et les soins de beauté. Elle marchait parfois dans les jardins, inspectant les roses avec une curiosité royale, ses pensées tournées vers des ambitions plus grandes. Elle était une femme de contradictions, à la fois royale et distante, aimante et indifférente, spirituelle et mondaine. Dans les salles somptueuses et les couloirs sinueux du château du roi Casmir, la reine Sollace, une femme de grâce et de dignité, était entourée d'une cour de dames et de servantes dévouées. Chacune d'elles, unique en son genre, contribuait à la splendeur et au mystère de la cour royale.



(1) Bortrude, une dame de compagnie loyale, était toujours à l'écoute de la reine, partageant ses confidences et ses secrets. À ses côtés, (2) Boudetta, l'intendante de la Maison, veillait à l'ordre et à la prospérité du royaume.
(3) Dansy, une autre dame de compagnie, était connue pour sa douceur et son charme, tandis que (4) Desdea Otille, grande et maigre, aux traits épais et aux cheveux châtains, gouvernait le prince Cassandre avec une main de fer. Veuve du frère de la reine, elle s'occupait également de l'éducation de la princesse Suldrun, puis de la princesse Madouc, avant de succomber à l'hydropisie.
(5) Dyldra, la vieille sorcière toute ridée, œuvrait dans l'ombre, ses sortilèges et ses potions au service de la reine. (6) Ermelgart, une servante dévouée, était toujours prête à répondre aux moindres besoins de Sa Majesté.
(7) Lenore et (8) Parthenope, dames de compagnie élégantes et raffinées, apportaient une touche de sophistication à la cour, tandis que (9) Tryffyn Narcissa, favorite et confidente de la reine, était la gardienne des désirs et des rêves de Sollace.
Chacune de ces femmes, dans son rôle et sa fonction, tissait la toile complexe et envoûtante de la cour royale, reflétant les intrigues, les passions et les mystères du Lyonesse . Leur présence ajoutait de la profondeur et de la texture à la vie de la reine, créant un tableau vivant d'une époque révolue, où la magie, l'honneur et la trahison se côtoyaient dans un ballet incessant.

Exilée à Benwick, en Armorique, après la chute du roi Casmir, elle emporta avec elle le St Graal, trésor sacré et mystérieux. Mais le destin fut cruel, et le Graal lui fut volé, la laissant mourir de chagrin, son rêve de cathédrale inachevé, son nom non sanctifié, mais sa mémoire vivante dans les annales de Lyonesse.
Dans les chambres secrètes du château, elle recevait des soins de beauté, ses cheveux blonds roulés en paquets et sécurisés sous des filets ornés de saphirs. Ses promenades dans les jardins étaient des moments de réflexion, où elle méditait sur ses ambitions. Quand le Lyonesse fut envahit par l'armée d'Aillas. La reine Sollace avait été mise à bord d'un navire et exilée à Benwicken Armorique. Elle portait dans ses bagages un antique calice bleu, à double anse, au bord ébréché, auquel elle prodiguait une grande dévotion. Il est resté sous sa garde pendant plusieurs années, puis a été volé, »
L'exil à Benwick fut une période sombre, où elle fut trahie par le destin. Le Graal lui fut volé, et elle mourut de chagrin, une fin tragique pour une femme de sa stature.

La Reine Sollace restera dans les mémoires comme une figure complexe et nuancée, une femme de grandeur et de contradictions, une reine qui rêvait de cathédrales et de sainteté, mais dont les rêves restaient inachevés. Sa vie est un récit de majesté et de mystère, de grandeur et de tragédie, une histoire qui résonne dans les annales de Lyonesse, un écho d'une époque révolue.



Niveau 1 : 4 sorts (Lumière, Bénédiction, Commandement, Détecter le Mal)
Niveau 2 : 4 sorts (Silence, Maintien des Portes, Trouver des Pièges, Bénédiction de Nourriture)
Niveau 3 : 3 sorts (Dissiper la Magie, Lumière Continue, Prière)
Niveau 4 : 1 sort (Exorcisme)

Module SO1 Pour des aventuriers de niveau 5-9
L'Affaire du Diadème Perdu

Le royaume de Lyonesse est en émoi. La Reine Sollace, connue pour ses caprices et sa fascination pour les objets précieux, est dans une situation délicate. Dans un moment d'égarement passionné, elle a offert son précieux Diadème de Lumière à un amoureux secret. Mais avec un grand bal approchant, où elle doit porter le diadème, elle est désespérée de le récupérer sans que le Roi Casmir ne découvre sa trahison. *(Suite du module B12 Queen's Harvest - La moisson de la reine)*

Les aventuriers sont recrutés pour retrouver le Diadème avant le bal. Ils seront aidés dans leur quête par trois nobles du Royaume. Ces trois alliés, bien que différents dans leurs compétences et leurs motivations, sont déterminés à protéger l'honneur de la Reine Sollace à tout prix.
Au cours de leur quête, ils rencontreront divers personnages de la cour, dont le rusé Père Umphred, qui a ses propres plans pour le Diadème. Ils devront également affronter des créatures envoyées par des ennemis de la Reine pour les arrêter, et peut-être même traiter avec la Princesse Suldrun, qui a ses propres opinions sur l'artefact.

Mais tout n'est pas ce qu'il semble. Alors que les aventuriers se rapprochent du Diadème à Castle Spanglemar, ils découvriront un complot visant à discréditer la Reine Sollace et à la renverser. De plus, la véritable identité de l'amour de la Reine pourrait être la plus grande surprise de toutes... »

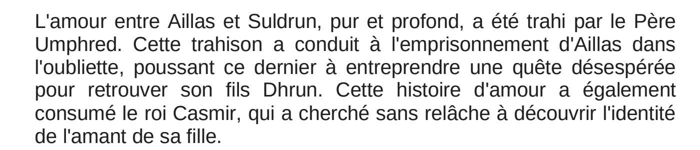
(Suite du module B12 Queen's Harvest - La moisson de la reine)
La forteresse été bien gardée, et les joueurs ont dû utiliser à la fois la ruse et la force pour y pénétrer. À l'intérieur, ils découvriront que les forces du mal ont un plan pour renverser les royaumes voisins en utilisant une armée de monstres et un puissant artefact magique.
Les joueurs doivent naviguer dans la forteresse, combattre ses défenseurs, déjouer les pièges, et finalement confronter la reine devenue maléfique et ses lieutenants les plus puissants. Les anciens joueurs n'ont pas réussi, mais ils ont pu empêcher l'armée de monstres de se déchaîner sur le monde maintenant il faut mettre fin à la menace une fois pour toutes.

UMPHRED (PÈRE)

CLASSE D'ARMURE : *5 Armure de cuir +3*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *16 (80 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE *: 80%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaies, Objets religieux, offrandes, Reliques*
Nbre D'ATTAQUES : 2
DÉGÂTS/ATTAQUE : Bâton (1d6) +5
ATTAQUES SPÉCIALES : *S'il se bat avec sa foi contre des créatures du mal x2 les dégâts*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Ne peut être touché que par des armes+2 ou mieux, Appel à l'aide de 1-8 acolytes résistance accrue contre les énergies négatives et la capacité de protéger leur groupe contre les sorts et les attaques similaires.*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Bon Chaotique*
TAILLE : *1,68 m poids : 83 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Clerc / 16*
F 12 I 14 S 17 D 13 C 17 Ch 15
Créatures associées : Céleste, Humanoïdes, Noblesse

Originaire d'Aquitaine, le Père Umphred, évangéliste de profession, est un homme corpulent à la peau blanche. *Ses* manières papelardes et sa langue mielleuse trahissent un homme aussi doué pour la persuasion que pour la manipulation. Sa quête spirituelle l'a conduit à travers l'Isle Whanish, le diocèse de Skro, et finalement à Lyonesse. C'est là qu'il a réussi à convertir la reine Sollace au christianisme, devenant ainsi son conseiller spirituel privilégié. Sous sa direction, une chapelle a été érigée dans la Tour de Palaemon du Haidion.

Mais derrière cette façade pieuse se cachait un homme de contradictions. Le Père Umphred a tenté de violer la princesse Suldrun. Bien qu'il ait été le témoin officiel du mariage entre Suldrun et Aillas, il a joué un rôle déterminant dans l'échec de leur évasion. En 518, il a reconnu le roi Aillas et a informé le roi Casmir de son identité, naviguant habilement dans les eaux troubles de la politique et de l'influence.



L'amour entre Aillas et Suldrun, pur et profond, a été trahi par le Père Umphred. Cette trahison a conduit à l'emprisonnement d'Aillas dans l'oubliette, poussant ce dernier à entreprendre une quête désespérée pour retrouver son fils Dhrun. Cette histoire d'amour a également consumé le roi Casmir, qui a cherché sans relâche à découvrir l'identité de l'amant de sa fille.

Avec les finances de la reine à sa disposition, le Père Umphred a commandé la construction d'une basilique majestueuse à Lyonesse, destinée à être nommée "Sanctissime Sollace, Bien-Aimée des Anges". Cette basilique était un témoignage de sa grandeur et de son ambition. Dans un tour de force diplomatique, il a même réussi à convertir superficiellement le roi Casmir au christianisme, en échange d'informations précieuses sur Dhrun et Aillas.
Cependant, le destin n'a pas été tendre avec le Père Umphred. Après la victoire d'Aillas sur Lyonesse, il a tenté de s'échapper par la mer. Mais il a été capturé et exécuté par Yane et le roi Aillas lui-même. Dans un acte final de dédain, son corps a été attaché à une ancre et jeté par-dessus bord. La vie du Père Umphred est un mélange de foi, d'ambition, de passion et de tragédie. Il était un homme qui rêvait de grandeur, mais dont les rêves étaient souvent entachés par ses propres faiblesses et tromperies. Son histoire est un mélange complexe de dévotion et de déception, de sainteté et de péché, un personnage inoubliable dans le riche tissu de la trilogie de Lyonesse.

Intuition divine ; Le père Umphred peut anticiper les actions de ses adversaires l'attaquant doit alors réussir un jet sous l'intelligence ou bien voir son attaque ou le lancement de ses sorts échoué par l'action anticipé du prêtre.
Évangélisation : Après avoir suivit tout l'enseignement religieux du père Umphred et si celui-ci l'accepte comme élève pendant 1 an la sagesse de l'élève s'élève de 1 point permanent. L'élève devra alors réussir un unique jet au dessus de sa sagesse initiale pour l'augmenter.
Transmission du Bien : 1 fois par jour une créature touchée par le prêtre devra réussir un jet de protection sous la sagesse ou bien modifié par une action divine une partie de son alignement en bon.
Chapelet de Prière : DMG 145

Aspersion d'eau deux fois bénite : Si une créature mauvaise reçoit une aspersion d'eau deux fois bénite (Jet de sauvegarde dextérité) perd 3d6 points de vie.
Niveau 1 : 7 sorts Lumière, Bénédiction, Commandement, Détecter le Mal, Protection contre le Mal, Purification de Nourriture, cérémonie, sanctuaire
Niveau 2 : 7 sorts Silence, Maintien des Portes, Trouver des Pièges, Bénédiction de Nourriture, Résistance aux Éléments, Aide, Paralysie
Niveau 3 : 7 sorts Dissiper la Magie, Lumière Continue, Prière, Parole de Retour, Retirer la Malédiction Manne, Vêtement magique
Niveau 4 : 5 sorts Exorcisme, Divination, Protection contre les Éléments, Contrôle de l'Eau, Soins majeur, Langue
Niveau 5 : 3 sorts (Dissipation du Mal, Communion, Rappel à la vie, Expiation, convocation de Céleste.
Niveau 6 : 3 sorts (Mot de Rappel, Guérison, Interdiction) Allié planaire
Niveau 7 : 1 sort (Résurrection, Restauration, Régénération), invocation de céleste (1-70 Ange, 71-90 Déva, 91-98 Planétar, 99-100 Solar)

Module UM1 Pour des aventuriers de niveau 6-9
Les Intrigues du Père Umphred : La Quête de la Vérité Sacrée

« Dans la grande cité de Lyonesse, le Père Umphred, conseiller spirituel de la reine Sollace, a gagné en influence et en pouvoir. Avec ses ambitions de construire une cathédrale majestueuse et d'obtenir l'archevêché, il est devenu une figure centrale dans les intrigues politiques et religieuses de la cour.
Les aventuriers sont engagés par un personnage secret qui soupçonne le Père Umphred d'avoir des motivations cachées et de manipuler la reine pour ses propres gains. Leur mission est de découvrir la vérité derrière ses actions et de déjouer ses plans.
Au fur et à mesure qu'ils enquêtent, les aventuriers découvrent un réseau complexe d'alliances, de trahisons et de magie noire. Ils doivent naviguer dans les intrigues de la cour, affronter des ennemis inattendus et résoudre des énigmes mystiques.
Mais alors qu'ils se rapprochent de la vérité, une révélation choquante les attend. Le Père Umphred est-il vraiment le manipulateur qu'ils pensaient ou y a-t-il une force plus sombre à l'œuvre ? »

(Suite du module L2 "The Assassin's Knot" par Lenard Lakofka).
Dans « Le nœud des assassins » les joueurs sont chargés de résoudre le meurtre d'un baron dans un délai de trois jours. Ils doivent naviguer dans une ville, interroger des suspects, et déjouer un groupe d'assassins et leur chef de la guilde des assassins Arrness et Tellish, les aventuriers précédents ont échoués les deux conspirateurs s'en prennent maintenant au père Umphred afin que celui-ci tombe sous leur contrôle.

ORLO (PÈRE)

CLASSE D'ARMURE : *8*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (65 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *40%*
TYPE DE TRÉSOR : *Objets religieux, offrandes*
Nbre D'ATTAQUES : 2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Bâton (1d6) +3*
ATTAQUES SPÉCIALES *S'il se bat avec sa foi contre des créatures du mal x2 les dégâts*
DÉFENSES SPÉCIALES : *résistance accrue contre les énergies négatives et la capacité de protéger leur groupe contre les sorts et les attaques similaires.*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Bon Chaotique*
TAILLE : *1,68 m poids : 72 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Clerc / 12*
F 17 I 13 S 18 D 10 C 16 Ch 13

Père Orlo : autrefois un homme de foi, il a été défroqué pour des raisons d'ivresse et de fornication. Son visage, bien que marqué par les excès de la vie, conserve des traits fermes et intelligents. Ses yeux ronds et vifs, son nez court et son expression d'optimiste jovial trahissent un esprit toujours alerte malgré les épreuves.
Orlo, avec sa connaissance approfondie des croyances et des pratiques religieuses, a une perspective unique sur les Celtes. Il déclare : "...Ils sont grands pour les églises, ces Celtes ; néanmoins ils sont encore plus païens que chrétiens. Dans chaque forêt, vous trouverez le bosquet d'un druide et lorsque la lune brille, ils sautent à travers les feux avec des bois attachés à la tête." Cette observation montre sa compréhension des traditions païennes qui coexistent avec le christianisme dans les îles anciennes.
Après avoir été défroqué, Orlo s'est retrouvé à Tintzin Fyral, où il a été emprisonné par Carfilhiot. Malgré sa situation précaire, il a réussi à se lier d'amitié avec d'autres prisonniers, notamment Aillas. Ensemble, ils ont élaboré un plan audacieux pour s'évader, utilisant la magie de la perle verte pour créer une diversion. Malheureusement, leur évasion a été contrecarrée par le sorcier Tamurello, qui a utilisé ses propres pouvoirs pour les capturer à nouveau.

La vie du Père Orlo est un mélange de foi, de débauche, d'aventure et de tragédie. Bien qu'il ait été défroqué, il n'a jamais perdu sa curiosité ni son désir d'apprendre. Ses expériences à Tintzin Fyral et ses interactions avec d'autres personnages clés de la saga de Lyonesse ajoutent une profondeur et une complexité à son personnage, faisant de lui l'un des personnages les plus mémorables de l'histoire.

Interruption de concentration : Le père Orlo en raison de sa haine des magiciens peut invoquer son dieu pour suspendre et interrompre toutes invocation de magie (Sortilèges) en perturbant la concentration du ou des jeteurs de sort.

Fanatisme religieux : En raison de son profond engagement religieux son dieu lui accorde deux immunités spéciales : Immunité à l'absorption de niveau. et Immunité aux attaques des diables et des démons de moins de 6 dès de vie (50 pv)

Aura d'énergie positive : Une fois par jour et pendant 1-6 tours. Toutes créatures situées à moins de 9 mètres et alliées du prêtre reçoivent 3 points de vie par tour comme une régénération.

Phylactère de longue année : DMG 148

Niveau 1 : 6 sorts (Lumière, Bénédiction, Commandement, Détecter le Mal, Protection contre le Mal, Aquagenèse, Cérémonie
Niveau 2 : 6 sorts (Silence, Augure, Cantique, Trouver des Pièges, Bénédiction de Nourriture, Résistance aux Éléments, détection des charmes, Symbole sacré
Niveau 3 : 6 sorts Dissiper la Magie, Lumière Continue, Prière, guérison des maladie, délivrance de la paralysie, marche sur les eaux, Manne
Niveau 4 : 4 sorts (Exorcisme, Divination, Protection contre les Éléments, imprégnation de sort, Abjuration
Niveau 5 : 2 sorts (Soins Ultime, Pilier de Feu)
Niveau 6 : 2 sorts (Mot de Rappel, Guérison, Serviteur aérien)

QUALLS (PÈRE)

CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT : *24 mètres*
DÉS DE VIE : *10 (55 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *40%*
TYPE DE TRÉSOR : *Objets religieux, offrandes*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Main nues (3-13) ou Bâton 1d6+5 (+3) Magique*
ATTAQUES SPÉCIALES : *S'il se bat contre des créatures mauvaises ou chaotique x2 les dégâts*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Chance d'être surpris 16%*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *60%*
ALIGNEMENT : *Neutre Bon*
TAILLE : *1,78 m poids : 85 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Moine / 10*
F 15 I 13 S 16 D 15 C 14 Ch 14

Qualls, le Moine Mélodieux de Fair Aprillion :

Qualls est un homme de taille imposante, avec une barbe rousse qui encadre un visage jovial. Ses yeux pétillants de malice contrastent avec les marques de dévotion autrefois portées par un moine. Il est souvent vêtu d'une robe simple, mais avec des ornements qui trahissent son goût pour le luxe. Une lueur d'humour et d'ironie danse constamment dans ses yeux, et il porte toujours un luth à ses côtés, prêt à égayer l'atmosphère avec une mélodie.

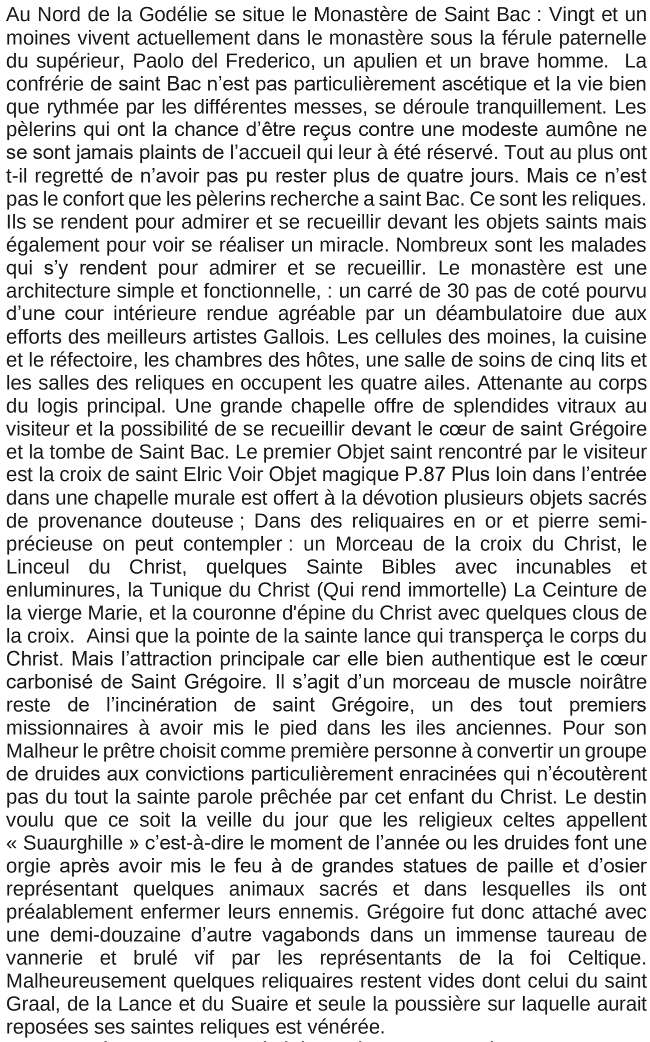
Originaire d'Irlande, Qualls a commencé sa vie en tant que moine, dévoué à la prière et à la méditation. Cependant, son esprit libre et sa nature joyeuse l'ont souvent mis en conflit avec la rigueur monastique. Un jour, poussé par un désir d'aventure et de découverte, il a quitté le monastère pour parcourir le monde. Au cours de ses voyages, il a acquis une réputation de musicien talentueux et de conteur hors pair. Sa renommée l'a finalement conduit à Fair Aprillion, où il est devenu un seigneur respecté, tout en conservant son amour pour la musique et la fête. Mélodies Envoûtantes : Grâce à son luth, Qualls peut jouer des mélodies qui apaisent les esprits agités ou éveillent des émotions profondes chez ceux qui écoutent. Qualls peut utiliser son luth pour lancer le sort "Charme-personne" une fois par jour. Les créatures affectées considèrent Qualls comme un ami de confiance jusqu'à ce que le sort se termine.
Attaque Bonus : il peut porter une attaque troisième attaque supplémentaire en sacrifiant le bonus d'attaque. Utilisable uniquement à mains nues ou avec une arme de moine.
Frappe Sanglante : Si la cible est touchée par une de ces attaques plus de deux fois alors elle doit réussir un jet en constitution sous peine de voir ses points de vie diviser par deux.
Esquive totale : Le moine peut éviter totalement certaines attaques magiques ou inhabituelles avec un jet sous la Dextérité réussi.
Sérénité : Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.
Frappe KI Les attaques à mains nues sont considérées comme des armes magiques pour ignorer la réduction des dégâts.

Chute ralentie : il peut freiner sa chute en utilisant une paroi, réduisant les dégâts de la chute.
Il est protégé des maladies, sauf celles d'origine magique ou surnaturelle., il peut se soigner chaque jour, récupérant un nombre de points de vie égal au double de son niveau.
Amélioration de l'esquive totale, réduisant davantage les dégâts de certaines attaques.
Il est immunisé contre tous les types de poison. il peut se déplacer instantanément comme avec le sort "porte dimensionnelle" 24m soit le double d'un personnage normal.

Il possède un **phylactère de la foi** DMG 148

Sort de niveau 1 (4) Détection du Mal, Cérémonie, Bénédiction, Resistance au froid, Protection contre le mal, Sanctuaire
Sort de niveau 2 (4) Perception des Alignement, Paralysie, Augure, Cantique, Discours captivant
Sort de niveau 3 (3) Guérison des maladies, localisation d'objet, Prière, dissipation de la magie, Glyphe de garde
Sort de niveau 4 (3) Immunité aux charmes, soins majeurs, Exorcisme
Sort de niveau 5 (2) Rappel à la vie, Soins Ultime, Pilier de feu

PAOLO DEL FREDERICO (PÈRE)



CLASSE D'ARMURE : *9*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *10 (54 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 40%
TYPE DE TRÉSOR : *Objets religieux, offrandes*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Bâton (1d6)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Appel à l'aide de 1-12 acolytes*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Bon*
TAILLE : *1,68 m poids : 72 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Clerc / 9*
F 11 I 13 S 16 D 13 C 14 Ch 17

Au Nord de la Godélie se situe le Monastère de Saint Bac : Vingt et un moines vivent actuellement dans le monastère sous la férule paternelle du supérieur, Paolo del Frederico, un apulien et un brave homme. La confrérie de saint Bac n'est pas particulièrement ascétique et la vie bien que rythmée par les différentes messes, se déroule tranquillement. Les pèlerins qui ont la chance d'être reçus contre une modeste aumône ne se sont jamais plaints de l'accueil qui leur à été réservé. Tout au plus ont t-il regretté de n'avoir pas pu rester plus de quatre jours. Mais ce n'est pas le confort que les pèlerins recherche a saint Bac. Ce sont les reliques. Ils se rendent pour admirer et se recueillir devant les objets saints mais également pour voir se réaliser un miracle. Nombreux sont les malades qui s'y rendent pour admirer et se recueillir. Le monastère est une architecture simple et fonctionnelle, : un carré de 30 pas de coté pourvu d'une cour intérieure rendue agréable par un déambulatoire due aux efforts des meilleurs artistes Gallois. Les cellules des moines, la cuisine et le réfectoire, les chambres des hôtes, une salle de soins de cinq lits et les salles des reliques en occupent les quatre ailes. Attenante au corps du logis principal. Une grande chapelle offre de splendides vitraux au visiteur et la possibilité de se recueillir devant le cœur de saint Grégoire et la tombe de Saint Bac. Le premier Objet saint rencontré par le visiteur est la croix de saint Elric Voir Objet magique P.87 Plus loin dans l'entrée dans une chapelle murale est offert à la dévotion plusieurs objets sacrés de provenance douteuse ; Dans des reliquaires en or et pierre semi-précieuse on peut contempler : un Morceau de la croix du Christ, le Linceul du Christ, quelques Sainte Bibles avec incunables et enluminures, la Tunique du Christ (Qui rend immortelle) La Ceinture de la vierge Marie, et la couronne d'épine du Christ avec quelques clous de la croix. Ainsi que la pointe de la sainte lance qui transperça le corps du Christ. Mais l'attraction principale car elle bien authentique est le cœur carbonisé de Saint Grégoire. Il s'agit d'un morceau de muscle noirâtre reste de l'incinération de saint Grégoire, un des tout premiers missionnaires à avoir mis le pied dans les iles anciennes. Pour son Malheur le prêtre choisit comme première personne à convertir un groupe de druides aux convictions particulièrement enracinées qui n'écoutèrent pas du tout la sainte parole prêchée par cet enfant du Christ. Le destin voulu que ce soit la veille du jour que les religieux celtes appellent « Suaurghille » c'est-à-dire le moment de l'année ou les druides font une orgie après avoir mis le feu à de grandes statues de paille et d'osier représentant quelques animaux sacrés et dans lesquelles ils ont préalablement enfermer leurs ennemis. Grégoire fut donc attaché avec une demi-douzaine d'autre vagabonds dans un immense taureau de vannerie et brulé vif par les représentants de la foi Celtique. Malheureusement quelques reliquaires restent vides dont celui du saint Graal, de la Lance et du Suaire et seule la poussière sur laquelle aurait reposées ses saintes reliques est vénérée.
Le monastère de Saint Bac à été fondé il y a deux siècles par Bac, un prêtre qui à découvert cet endroit, il chercher à dénicher le lieu le plus favorable à l'érection d'un refuge chrétien en ces terres païennes. Il fallu prés de quatorze années de labeur aux prêtres pour achever cette solide construction. **Perle de Sagesse** DMG 148

Transmission du Bien : 1 fois par jour une créature touchée par le prêtre devra réussir un jet de protection sous la sagesse ou bien modifié par une action divine une partie de son alignement en bon.

Sort de niveau 1 (4) Détection du Mal, Cérémonie, Bénédiction, Resistance au froid, Protection contre le mal, Sanctuaire
Sort de niveau 2 (4) Perception des Alignement, Paralysie, Augure, Cantique, Discours captivant
Sort de niveau 3 (3) Guérison des maladies, localisation d'objet, Prière, dissipation de la magie, Glyphe de garde
Sort de niveau 4 (3) Immunité aux charmes, soins majeurs, Exorcisme
Sort de niveau 5 (2) Rappel à la vie, Soins Ultime, Pilier de feu

SISEMBERT (PÉRE)



CLASSE D'ARMURE : 4
Cotte de mailles, casque, bouclier
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *8 (43 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 35%
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Bâton 1d6 +3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Espionnage, dissimulation, déguisement*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Fuite, camouflage*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *sans*
ALIGNEMENT : *Neutre chaotique*
TAILLE : *1,78 m poids : 88 kg*
CAPACITÉ PSI : *sans*
CLASSE / NIVEAU : *Clerc / 8*
F 12 I 16 S 10 D 16 C 16 Ch 13

Sisembert, le moine solitaire de l'île d'Inchagoill, dans les eaux miroitantes du Lough Corrib, au nord de Galway, était un homme de foi profonde et d'une détermination inébranlable. Sa vie, bien que pieuse, était loin d'être ordinaire. Il était le gardien d'un secret, un trésor d'une valeur inestimable : le Saint Graal. Ce calice, décrit comme celui utilisé par Jésus-Christ lors de la Cène, avait été témoin de la crucifixion, lorsque Joseph d'Arimathie l'avait utilisé pour recueillir le sang du Christ. C'était l'une des reliques les plus sacrées du christianisme, dont la possession conférait une grande gloire et renommée à son détenteur.

Les Isles Anciennes bruissaient de rumeurs sur le Graal. La Proclamation de la Reine Sollace avait attisé les flammes de la convoitise : quiconque lui apporterait cette relique sacrée pourrait demander une grande faveur au roi, y compris la main de la princesse Madouc en mariage. De nombreux chevaliers avaient entrepris la quête du Graal, mais beaucoup étaient partis désespérés, d'autres avaient péri, et certains avaient été ensorcelés. L'origine du Graal remontait à l'abbaye de Glastonbury en Grande-Bretagne, d'où Joseph d'Arimathie l'avait emmené sur une île sacrée du Lough Corrib pour le protéger des païens. De là, il avait été transporté aux Isles Anciennes, mais son emplacement exact était resté un mystère. Alors que Sisembert traversait la dense forêt de Tantrevalles, le destin le mit sur le chemin de l'ogre Trhoop, une créature terrifiante à trois têtes. L'ogre, irrité par ce qu'il percevait comme un manque de courtoisie de la part du moine, décida de le punir. Une de ses têtes but le sang de Sisembert, une autre dévora son foie, et la troisième, souffrant de maux de dents, joua cruellement avec ses phalanges.
Mais même dans ces moments de douleur et de désespoir, Sisembert ne perdit jamais la foi. Il pria silencieusement, cherchant la force et le courage de protéger le Graal. Son dévouement toucha le cœur de l'ogre, qui, dans un rare moment de compassion, le libéra de ses tourments.Plus tard, Sir Pom-pom présenta le Saint Graal à la reine Sollace, enveloppé dans de la soie pourpre. La reine, émerveillée, exprima sa gratitude envers Sir Pom-pom pour cette présentation, faisant de leur église la plus fière de toute la chrétienté.
Sisembert, bien que meurtri et affaibli, poursuivit sa quête, portant le Saint Graal à travers les Isles Anciennes, laissant derrière lui une légende qui serait racontée pendant des générations. Sa détermination et sa foi inébranlable sont devenues une source d'inspiration pour tous ceux qui cherchent à protéger ce qui est sacré et précieux.

Aura Affaiblissante : dans un rayon de 9 mètres autour du prêtre Toutes créatures maléfiques ou chaotique perdra 1d4 points de Force et 1d4 points de Constitution.

Frappe Éreintante : si une créature est touchée par cette attaque elle doit réussir un jet de protection sous la sagesse ou bien ne fera plus que la moitié des dégâts à sa prochaine attaque.

Masse Spirituelle : Sisembert utilise une masse d'arme +4 lourde à deux mains de « feu purificateur », cette arme maintenant perdue accumulés les dés de vie de ceux qui avait bien voulu se « confesser »
À la hauteur de 10 dés de vie et les restitués à son propriétaire.

Sort de niveau 1 (3) Détection du Mal, Endurance au Froid/ Chaud, Lumière, injonction
Sort de niveau 2 (3) Perception des Alignement, Messager, Détection des pièges
Sort de niveau 3 (3) Guérison des maladies, localisation d'objet, Prière, dissipation de la magie,
Sort de niveau 4 (2) Soins majeur, Exorcisme

SAGAMUNDUS (PÉRE)

CLASSE D'ARMURE : *9*
Robe et pantalon de cuir
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *8 (43 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *55%*
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Bâton 1d8+2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Bon chaotique*
TAILLE : *1,60 m poids : 58 kg*
CAPACITÉ PSI : *sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien Clerc 8 / 6*
F 12 I 16 S 10 D 16 C 10 Ch 13

Dans les profondeurs des archives du château de Lyonesse, Julias Sagamundus, un homme de petite stature mais d'une grande érudition, passait ses journées à étudier d'anciens textes et à consigner les événements du royaume. Né dans une famille modeste d'un village lointain, il avait été attiré dès son plus jeune âge par les mystères des mots et des histoires. Ses talents avaient été reconnus par un érudit de passage, qui l'avait pris sous son aile et l'avait introduit à la cour de Lyonesse.
Julias avait rapidement gravi les échelons, devenant l'archiviste en chef du royaume. Mais ce n'était pas son seul talent. Il possédait un don rare pour la magie des mots, capable d'invoquer des images et des souvenirs par la seule force de sa voix. C'était un secret qu'il gardait jalousement, craignant les conséquences s'il venait à être découvert.

Lorsque la princesse Suldrun eut 12 ans et était encore une enfant, Julias avait été choisi pour être son précepteur. Il lui avait enseigné non seulement l'histoire et les mathématiques, mais aussi les secrets des mots magiques. Ensemble, ils avaient exploré des mondes lointains et des époques révolues, voyageant à travers les histoires et les légendes. Mais la cour de Lyonesse était un lieu de complots et de trahisons. Julias avait de nombreux ennemis, jaloux de son influence sur la princesse. Un jour, une potion empoisonnée fut versée dans son encre, le laissant paralysé. Mais grâce à sa magie, il avait réussi à envoyer un message à Suldrun, qui l'avait sauvé in extremis.
Après cet incident, Julias avait quitté la cour, cherchant refuge dans une bibliothèque secrète nichée au cœur des montagnes du Teach tac Teach. Là, il avait passé le reste de ses jours à étudier et à consigner les histoires du monde, laissant derrière lui un héritage manuscrit inestimable pour les générations futures.

Vague de Lassitude : Julias Sagamundus émet autour de lui une onde de fatigue (Jet de protection contre la constitution) en cas d'échec les points de vie sont temporairement baissés de 25%.
Protection Psy : Julias Sagamundus est immunisé contre toutes les attaques psionniques ou assimilés.
Évangélisation : Après avoir suivit tout l'enseignement religieux de Julias et si celui-ci l'accepte comme élève pendant 2 ans la sagesse de l'élève s'élève de 1 point permanent. L'élève devra alors réussir un unique jet au dessus de sa sagesse initiale pour l'augmenter.

Sort de Magicien :
Sort de niveau 1 (4) Compréhension des Langues, Lecture de la Magie, Identification, Message, Amitié, Charme-Personnes, Écriture, Effacement, Marque de Magicien
Sort de niveau 2 (3) Détection de l'Invisibilité, Détection du Mal
ESP, Localisation d'Objets, Lumière Éternelle, Préservation
Sort de niveau 3 (3) Clairaudience, Clairvoyance, Détection des Illusions Dissipation de la Magie, Objet, Page Secrète, Langues, Matière, Suggestion
Sort de niveau 4 (2) Moyen Mnémonique de Rary, Extension I, Confusion, Désenvoûtement, Dissipation des Illusions, Effroi

Sort de Clerc :
Sort de niveau 1 (3) Détection du Mal, Cérémonie, Bénédiction, Resistance au froid, Protection contre le mal, Sanctuaire
Sort de niveau 2 (3) Perception des Alignement, Paralysie, Augure, Cantique, Discours captivant
Sort de niveau 3 (2) Guérison des maladies, localisation d'objet, Prière, dissipation de la magie, Glyphe de garde

Talisman de pure sainteté DMG 151

TRISTANO

CLASSE D'ARMURE : -1
Armure de Plates +2, bouclier
DÉPLACEMENT *12 mètres*
DÉS DE VIE : *11 (75 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *25%*
TYPE DE TRÉSOR : Objets magiques
Nbre D'ATTAQUES : 3/2
DÉGÂTS/ATTAQUE :
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Formation royale, jamais surpris*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *1,88 m poids : 82 kg*
CAPACITÉ PSI : *sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 11*
F 18.01 I 17 S 15 D 14 C 15 Ch 15
Créatures associées : Humanoïdes, Créatures monstrueuses, Noblesse

Sire Tristano est un jeune homme d'allure aristocratique. Grand et robuste, il dégage une présence imposante. Ses yeux clairs et son expression paisible donnent l'impression qu'il considère le monde comme un endroit agréable où vivre. Malgré la rudesse de ses traits, ses cheveux châtain clair aux reflets dorés encadrent son visage, ajoutant une touche de douceur à son apparence.

Né dans la noblesse, Sire Tristano est le cousin du roi Aillas et porte fièrement le titre de seigneur de Mythric. Sa position lui a permis de jouer un rôle diplomatique et représentatif pour le roi Aillas. Il a été envoyé en tant qu'émissaire à Avallon, où il a rencontré le roi Audry. Lors de cette mission, le roi Audry a fait des commentaires désobligeants sur la jeunesse de Tristano, mais ce dernier a su gérer la situation avec diplomatie et assurance, affirmant qu'il parlait avec la voix du roi Aillas.

Au cours de ses voyages, Tristano a également fait face à des dangers. Dans le village où il séjournait, il a été réveillé en pleine nuit par une présence mystérieuse qui a déposé un objet lumineux vert sur lui. Plus tard, il a été témoin de l'exécution de Flary, un voleur notoire. Lors de cet événement, il a également empêché un vol de la perle verte, qui était autrefois la possession de Flary

Sire Tristano a également joué un rôle actif dans la libération des prisonniers à Doun Darric. Après la prise du château, il a découvert que personne n'avait survécu à l'intérieur, à l'exception de ceux qui étaient dans les cachots. Il a compté huit prisonniers et trois tortionnaires. Sur ordre du roi Aillas, Tristano a libéré les prisonniers et a fait arrêter les tortionnaires

Sire Tristano est un homme de principe, courageux et déterminé, qui a su naviguer dans les situations délicates avec diplomatie et assurance. Ses actions et ses expériences témoignent de son sens de la justice, de son désir de protéger les innocents, et de sa loyauté envers le roi Aillas.

Héroïsme Suprême : Il est inébranlable, il ne connait pas la peur, ne peut être charmé, empoisonné, paralysé, ni par la surprise ni par la terreur si un ou plus de ses alliés ou compagnons est avec lui.

Attaque Miroir : Deux fois par jour, s'il est touché par une arme de corps à corps et si les dégâts sont importants alors sa prochaine attaque réussira elle aussi et les dégâts qu'il infligera seront identiques aux dégâts qu'il à subit au tour précédent au même adversaire ou à son voisin, Afin de le décourager d'aller plus loin.

Résistance légendaire : Une fois par jour, sire Tristano peut s'il rate un jet de sauvegarde peut décider de réussir quand même, en dehors de tous jets d'attaque ou de combat.

Equipement de combat : Épée longue 1d8+ 2 tueuse de géants (Ogres) DMG 162, potions de soins majeurs (3) Armure de plate+2, Cor du valhalla DMG 141, parchemin de protection contre la magie



DHRUN

CLASSE D'ARMURE : *0*
Cotte de mailles supérieure, jambières, casque, bouclier.
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *11 (70 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *25%*
TYPE DE TRÉSOR : Objets magiques
Nbre D'ATTAQUES : 3/2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée Dassenach voir Objet magique*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Formation royale / Féerique*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *75%*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *1,73 m poids : 77 kg*
CAPACITÉ PSI : *125*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier Magicien Voleur 11 / 8 / 6*
F 17 I 16 S 13 D 16 C 17 Ch 18
Créatures associées : Fées, Géants, Ogres, Humanoïdes, Créatures monstrueuses, Noblesse

Dhrun: (516-??) c'est le fils du roi Aillas et de Suldrun que les fées du Fort de Thripsey enlevèrent et remplacèrent par ce changelin à demi fée qui devint la princesse Madouc de Lyonesse lorsqu'il est sous la garde d'Ehirme . Dhrun, surnommé "Tippet" par les fées, a vécu une enfance extraordinaire. Enlevé par les fées de Thripsey Shee, il a passé près de neuf ans dans leur monde, tandis que dans le monde des mortels, seulement une année s'est écoulée.

Son éducation parmi les fées lui a conféré des talents et des dons spéciaux, comme la musique et une certaine malchance qui lui "colle à la peau comme une mauvaise odeur
Dhrun est décrit comme un jeune homme aux larges épaules, aux jambes longues, au nez long et aux yeux gris clair. Ses cheveux couleur sable tombent jusqu'à ses oreilles. Il est plus décontracté et insouciant que son père, Aillas, et possède une élégance légère et un charme qui ajoutent de la couleur à sa personnalité
Il connaît le langage de la Terre et la langue secrète des fées. En quittant le fort des fées il reçu en cadeau des mains de Flink l'épée Dassenach et un talisman contre la peur offert par Boab et qui fut cassé accidentellement. Une flûte de Pan renfermant les sorts de vitesse et de charme lui fut offert en cadeau par Nismus ainsi que la bourse magique de la reine Bossum qui fut volée. Il a neutralisé l'ogre Arbogast et lui a volé sa potion d'agrandissement et sa potion de diminution. Les potions furent volées et détruites par Nerulf, rendu aveugle à l'aide d'abeilles par des dryades. Il fut recueilli par le docteur Fidélius. Par la suite le roi Rhodion lui enlève un mordet de malédiction que lui à lancé Falaèl. Faude Carfilhiot l'a enlevé à Avallon mais fut libéré par son père lors de l'attaque de Tintzin Fyral. Il rencontre Madouc pour les 18 ans de Cassandre. Elle ne se souvenait pas de leur première rencontre à Domreis. Il s'est cassé une côte en tombant de cheval. Il doit succéder à son père pour gouverner les Isles Anciennes
Après de nombreuses aventures, il rencontre Glyneth, son
Ami de toujours, et est finalement réuni avec son père, Aillas,
C'est une vie que l'on avait prophétisée pour lui depuis toujours. Cependant, assis sur le trône d'Evandir, il devient obsédé par Casmir, et ne pense à rien d'autre. Le jeune garçon que l'on a découvert ici au début de la saga a bien changé.

Possessions :
Pipes de Musique : Dhrun a reçu ces pipes des fées de Thripsey Shee, et elles semblent avoir un talent musical particulier. Il les décrit comme un cadeau des fées, avec une bourse d'argent, une amulette de bravoure et sept années de malchance
Épée Dassenach : Une épée féerique nommée Dassenach, donnée par le forgeron Flink. Elle grandit avec Dhrun et son tranchant ne faillit jamais. Elle vient à sa main lorsqu'il appelle son nom
Talisman contre la Peur : Un talisman noir donné par Boab(Etre fée) pour protéger contre la peur
Vêtements Fins : Les fées de Thripsey Shee ont habillé Dhrun de vêtements fins +3, y compris un doublet vert foncé argentés, des braies bleues en lin solide, des bas verts, des chaussures noires et un chapeau noir avec une plume écarlate
Potion d'Agrandissement et de Diminution : Il semble que Dhrun ait eu en sa possession des potions d'agrandissement et de diminution, bien qu'elles aient été volées et détruites par Nerulf
Bourse d'Argent : Mentionnée avec les pipes et l'amulette, mais perdue
Costume Indigo : Dhrun est décrit portant un doublet bleu indigo et une chemise blanche lors d'un banquet.

Bravade Martiale : Si Dhrun est blessé il bénéficie d'un bonus de +2 au toucher à sa prochaine attaque et son déplacement est doublé.

Résistance légendaire : Si Dhrun rate un jet de sauvegarde, il peut décider de réussir quand même une fois par jour.

Esquive totale Si Drhun réussit un jet de sauvegarde sous sa dextérité alors il ne reçoit aucun dégât s'il rate les dommages sont réduit de moitié.

Aura de lenteur : Les assaillants autour de Dhrun (à moins de 6 mètres) doivent réussir un jet de protection contre les sorts ou perdre 2 points de déplacement pendant 1-6 tours

Monté en puissance : (Seulement pour les quêtes épiques) Dhrun peut au lieu de lancer un d20 pour ses jets d'attaque, de sauvegarde ou de compétence, lance 1d20+1d6.

Sort de Magicien :
Sort de niveau 1 (4) Projectile magique, Serviteur invisible, Identification, Message, Amitié, Charme-Personnes, lumière
Sort de niveau 2 (3) Détection de l'Invisibilité, Détection du Mal
ESP, Localisation d'Objets, Oubli, Toile d'araignée, Sphère enflammée
Sort de niveau 3 (3) Détection des Illusions, Dissipation de la Magie, Suggestion, Vol, Paralysie, Infravision.
Sort de niveau 4 (2), Dissipation des Illusions, Globe mineur d'invulnérabilité, Tempête de glace, boule de feu. Excavation.

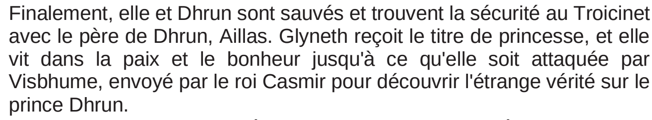
- Pickpocket : 65% Crochetage : 60%
- Détecter / Désamorcer les pièges : 55%
- Détecter les bruits : 15% Se déplacer silencieusement : 56%
- Se cacher dans l'ombre : 45% Escalade : 95% Lire les langues : 28%

Module DH1 Pour des aventuriers de niveau 8-12
Les Prédictions de l'Oracle : La Quête de Dhrun

« Dans le royaume de Lyonesse, une prophétie énigmatique du temple de l'Oracle mystique d'Ys met en garde contre un grand danger émanant des terres du Nord.
L'Ogre Arbogast, avec l'aide d'autres ogres puissants comme Gois et Throop, prévoit d'envahir les terres du Sud, utilisant leurs trésors et capacités pour causer la destruction.
Dhrun, après avoir entendu cette prophétie, décide d'entreprendre une quête pour stopper cette menace. Sur son chemin, il rencontre la fée Twisk, qui offre son aide en échange d'un service : retrouver un artefact magique volé par l'ogre Carabara. *(Suite du Temple du mal élémentaire The Temple of Élémental Evil T1-T4)*

Alors que Dhrun et ses compagnons approchent de la confrontation finale avec les ogres, ils découvrent une vérité troublante : Le temple de l'Oracle lui-même est manipulé par une force obscure, cherchant à semer la discorde entre les peuples du Lyonesse. La véritable menace n'était pas les ogres, mais cette entité cachée qui a orchestré le conflit depuis le début. Dhrun doit maintenant faire face à un choix : suivre la prophétie de l'Oracle ou chercher la véritable source du mal qui menace le royaume.

GLYNETH



CLASSE D'ARMURE *4 Armure de cuir +2*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *8 (40 Points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 0%
TYPE DE TRÉSOR : *Objets d'aventurière, trésors trouvés lors de ses voyages*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue +4 Gardienne DMG 162 Dague+3, Arc long+3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Dissimulation, Charmes*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Esquive, fuite*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *20%*
ALIGNEMENT : *Neutre Bon*
TAILLE : *1.58m 53 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier Voleur 8 / 4*
F 14 I 16 S 15 D 16 C 16 Ch 16
Monstres Associés : Ogres, Trolls, Géants, Fées, Humaoïdes, Noblesse

Glyneth, née en 505 dans l'Ulfland du Nord, est la fille d'un gentilhomme fermier de Throckshaw. À l'âge de 12 ans, elle voit ses parents massacrés par les Skas lors de leur conquête des hautes terres Ulfs et s'enfuit. Sa jeunesse est marquée par la fuite et l'adversité, échappant de justesse aux voleurs et aux vagabonds, y compris les sinistres prédateurs du milieu de l'été des reliques du vieux Gomar et s'est retrouvée dans la forêt de Tantrevalles, Glyneth a des cheveux qui ont poussé pour pendre en boucles dorées et un peu lâches, un peu au-delà de ses oreilles. Ces cheveux sont pleins d'éclats et de lueurs, mais ils sont peut-être un peu trop longs pour être vraiment pratiques. Les vents peuvent les désordonner, nécessitant ainsi une attention pour les garder soignés. Les courtisans de la cour lui ont assuré que ses cheveux mettaient en valeur les contours de son visage
Capturée par l'ogre Arbogast dans la forêt de Tantrevalles, elle parvient à s'enfuir avec Dhrun, un jeune garçon qu'elle aide à vaincre le monstre. Les deux deviennent de bons amis, et Dhrun dépend de plus en plus d'elle lorsqu'il est aveuglé par la magie des naïades. Elle reçoit du roi Rhodion un talisman permettant de communiquer avec les mammifères et les oiseaux.
Le couple rencontre Shimrod sous ses traits de docteur Fidelius, et il les prend sous son aile, devenant leur protecteur alors qu'ils voyagent de ville en ville. Lorsque Faude Carfilhiot kidnappe les enfants, Glyneth doit user de son talent et de son intelligence pour résister à ses terribles désirs.
Finalement, elle et Dhrun sont sauvés et trouvent la sécurité au Troicinet avec le père de Dhrun, Aillas. Glyneth reçoit le titre de princesse, et elle vit dans la paix et le bonheur jusqu'à ce qu'elle soit attaquée par Visbhume, envoyé par le roi Casmir pour découvrir l'étrange vérité sur le prince Dhrun.
Glyneth est l'une des rares à savoir que Dhrun a grandi à Thripsey Shee et a rapidement vieilli tout en vivant dans cet étrange royaume. Elle est emmenée à Tanjecterly par Visbhume, afin qu'il puisse lui déchirer le secret. Après son évasion de Tanjecterly, l'amour s'épanouit entre elle et Aillas, et elle devient sa femme avec le temps, et donc la reine des domaines qu'il gouverne.
Douée d'une douceur, d'une solidarité, d'une ingéniosité et d'une sagesse envers le ventre sombre du monde, Glyneth est un personnage complexe et attachant. Peut-être fait-elle confiance trop facilement, mais pour quelqu'un qui aime si facilement, c'est un défaut compréhensible. Elle est totalement fidèle à ceux qu'elle aime, et après les épreuves de son enfance, trouver réconfort et sécurité dans les bras du roi Aillas est une juste récompense.
Son histoire est un mélange de courage, d'aventure et de romance, tissée avec la magie et le mystère qui caractérisent l'univers de Jack Vance. Une fille d'environ 14 ans au début de la saga, elle grandit pour devenir une femme forte et une reine aimante, ele eut une fille avec le Roi Aillas : Serle: princesse des Isles Ancienne,
Glyneth est décrite comme ayant une "grâce et un charme" particuliers, et son comportement est parfois considéré comme non conventionnel, comme lorsqu'elle porte des vêtements de garçon ou grimpe aux arbres
Possessions :
Talisman du roi Rhodion : Permet de communiquer avec les mammifères et les oiseaux
Contenu du portefeuille de Visbhume : Inclut un livre intitulé "Twitten's Almanac", une petite bouteille de vin, une boîte contenant du pain et du fromage, et d'autres articles dont des ampoules en verre contenant des insectes
Objets trouvés sur Visbhume : Un tube court d'emploi inconnu, une boîte brune contenant une maison miniature, deux longueurs de fil d'acier rigide et résilient, et un poignard caché dans la ceinture de Visbhume
Nappe magique : Une nappe qui peut être agrandie et réduite, et qui était chargée de toutes sortes de viandes

Attrait surnaturel : Les personnes ou créatures situés dans un rayon de 9 mètres ont la sensation d'être proche de ce qu'il désire le plus.
Agressivité : pendant 1-6 rounds Glyneth se déplace au maximum de sa vitesse de déplacement
Volonté de puissance : Glyneth en raison de son extraordinaire volonté et détermination obtient un bonus de +3 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence 2 fois par jour.

- Pickpocket : 45% Crochetage : 40%
- Détecter / Désamorcer les pièges : 35%
- Détecter les bruits : 15% Se déplacer silencieusement : 33%
- Se cacher dans l'ombre : 25% Escalade : 85% Lire les langues : 20%



MADOUC

CLASSE D'ARMURE : 6
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *11 (32 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : *Objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : Dague (1d4+1)
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *65%*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1,58 m poids : 54 kg*
CAPACITÉ PSI : *220*
CLASSE / NIVEAU : *Magicienne Voleur 11 / 6*
École de magie : Enchantement, Charme, invocation : Évocation.
F 15 I 17 S 13 D 18 C 17 Ch 12
Monstres Associés : Ogres, Trolls, Géants, Fées, Bêtes, Plantes, Noblesse

(516-??) "fille" officielle de Suldrun, elle fut mise à la place de Dhrun dans son berceau. C'est la fille de la fèe Twisk et de Shimrod l'alter égo de l'archimage Murgen. Pour éviter tout problème le roi Casmir la fit passer pour sa propre fille. C'est une gamine aux longues jambes et aux boucles rousses qui ne se souci pas ni de dignité et ni de l'appréciation d'autrui. Son esprit est aussi actif que ses manières ; son petit visage au nez retroussé est un miroir qui reflète avec fidélité le moindre changement d'humeur. Elle s'est retrouvée dans la forêt de Tantrevalles accidentellement (poursuivit par des brigands) et y rencontre Zocco, qui lui apprend toute la vérité sur ses origines. Il lui permet même de rencontrer sa mère, la fée Twisk. Cette dernière lui apprend le sort d'Orteils papillonnants, et lui offre un peigne magique. Elle rencontre Dhrun et Shimrod (qui lui apprend le sort de Grelottis) lors des festivités organisées à Sarris pour les 18 ans de Cassandre. Après la défaite du roi Casmir elle devient princesse reignante du Lyonesse, c'est à cette époque qu'elle apprend que Shimrod est son père.
En réalité la fille de Shimrod et Twisk aux cheveux bleus,mais considérée par Casmir comme la fille du tragique Suldrun et de son amant, Madouc est un changeling : échangé peu après sa naissance par Twisk (pour le vrai fils de Sukldrun, Dhrun), , enfant humain que le bébé volontaire qu'elle avait né. C'est ainsi que Madouc est élevée en princesse au château de Haidion. Pourtant, elle reste une fée dans l'âme, malgré son éducation. Madouc sait qu'elle est différente, peut penser jusqu'à 17 pensées en même temps, et est rebelle, espiègle et peu disposée à accepter le domestique. la tyrannie de ceux de Haidion qui voudraient faire d'elle ce qu'elle n'est pas. Taquinée et cajolée à propos de son père (dont l'identité est inconnue), Madouc cherche désespérément à établir son pedigree. Ce faisant, elle laisse Haidion derrière elle, rencontre accidentellement sa vraie mère, Twisk, rejette plusieurs prétendants que Casmir arrange et finit par venir dans l'orbite de Shimrod et Dhrun, qui l'aident à apprendre son véritable héritage. De Twisk, elle apprend le cantrap Imp-spring Tinkletoe, et de Shimrod the Sissleway cantrap, qu'elle déploie contre diverses personnes qui lui déplairaient, y compris des membres de sa propre famille. Madouc est tout simplement une force de la nature. Peu encline à accepter la discipline, tout à fait prête à prendre une revanche maussade sur ceux qui l'ont bouleversée, et tout à fait indifférente aux signes extérieurs du luxe dont elle pouvait si facilement se détendre et profiter, elle est attachante et exaspérante à la fois. Même Casmir, qui connaît son véritable héritage, la considère avec une certaine tendresse curieuse - bien que ses compagnes distinguées, ses gouvernantes et divers autres membres de la maison royale pensent sans aucun doute le contraire.
Mais elle est aussi charmante et irrépressible, ce qui n'est pas
Surprenant compte tenu de son incroyable pedigree.

Possessions : Quartiers luxueux : Madouc a des quartiers luxueux avec un tapis de peluche vert, des meubles légers et gracieux, des peintures de nymphes, une vasque en majolique bleue, une salle de bain avec des installations en porphyre rose, une salle d'habillage avec un grand miroir byzantin et une variété de parfums, d'huiles et d'essences
Vêtements : Madouc possède une robe bleue et une autre tenue composée d'une blouse blanche, d'un corset en velours noir avec des médaillons en cuivre, et d'une jupe plissée de couleur bronze-roux Elle possède également une jupe en lin bleu pâle et une blouse blanche brodée de fleurs bleues
Poney Tyfer : Madouc possède un poney nommé Tyfer, qu'elle monte régulièrement
Jouets et jeux : Madouc et ses demoiselles d'honneur jouent à des jeux comme les palets, la corde à sauter, le catch-ball, le blinko, les mains, le volant et le battledore, et s'adonnent à des activités comme la broderie, la confection de pot-pourris, la composition de sachets, le tissage de guirlandes de fleurs et l'apprentissage de danses à la mode

Madouc possède aussi trois manuel celui des voleurs, rapidité d'action et santé corporelle DMG 147 volés dans la bibliothèque royale.

Monté en puissance : (Seulement pour les quêtes épiques) Madouc peut au lieu de lancer un d20 pour ses jets d'attaque, de sauvegarde ou de compétence, lance 1d20+1d6. Sinon elle à :
Résistance légendaire : Une fois par jour Madouc peut si elle rate un jet de sauvegarde peut décider de réussir quand même.
Déclamation : En cas de blessure et cela chaque fois qu'elle est touchée Madouc augmente ses dégâts proportionnellement à la taille de son attaquant de 1-6 pour les petites créature 2d6 pour les moyennes et 3d6 pour les grandes
Affinité Féerique : Son héritage féerique lui confère une affinité particulière avec la magie des fées. Elle à un bonus +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et elle est immunisée aux effets magiques d'origine féerique.
Lien Naturel : En tant que fille d'une fée, Elle à un lien naturel avec la nature. Elle peut communiquer avec les animaux et les créatures féeriques, et elle à un bonus aux jets de Sagesse +4 (Survie) lorsqu'elle est en pleine nature.

Magie féérique : Madouc peut lancer (1-4) sorts mineurs de fées
(1-2) sorts de sandestins et 1-6 sorts normaux qu'elle à mémorisée.

Immunité aux coups critique (les coups critiques ne sont pas doublés)



Niveau 1 : 4 sorts Charme-personne, Détecter la magie, Lumière
Niveau 2 : 4 sorts Invisibilité, Localisation d'objets
Niveau 3 : 3 sorts Clairvoyance, Dissipation de la magie
Niveau 4 : 2 sorts Charme-monstre, Porte dimensionnelle
Niveau 5 : 2 sorts Téléportation, Mur de pierre

Pickpocket : 55%, Crochetage : 50%,
Détecter / Désamorcer les pièges : 45%
Détecter les bruits : 20%, Se déplacer silencieusement : 50%
Se cacher dans l'ombre : 40% Escalade : 90%
Lire les langues : 30%

TRAVANTE



CLASSE D'ARMURE *2 Cotte de Maille, Casque*
DÉPLACEMENT : *18 mètres*
DÉS DE VIE : *15+12 (105 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *25%*
TYPE DE TRÉSOR : *A + Objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Cimeterre (1d8) +4 Arc Long (1-6)+3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *+3 au toucher avec les armes*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Toucher par des armes +4 ou mieux*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *90%*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1,88 m poids : 55 kg*
CAPACITÉ PSI : *180*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 10*
F 18.75 (+2/+3) I 17 S 12 D 18 C 16 Ch 15
Créatures associées : Morts-vivants, Humanoïdes, Créatures monstrueuses

Travante est décrit comme un vagabond, possiblement un guerrier errant ou quelque chose de pire. Il porte une chemise en tissu noir, des pantalons amples et des bottes noires qui montent jusqu'aux genoux. Une cape, une chemise en cotte de mailles et un casque conique en fer sont attachés en rouleau derrière sa selle. À droite de sa selle, une boîte laquée contient un arc composite court et deux douzaines de flèches. À son côté gauche pend un long cimeterre, à lame quelque peu étroite, dans un fourreau en cuir. Ses yeux parcourent constamment les alentours, et les gens qu'il croise sur son chemin lui laissent un large passage, le regardant s'éloigner avec soulagement.

Travante est en quête de sa jeunesse perdue, une quête qu'il décrit comme à la fois futile et désespérée. Il a mentionné qu'il pensait parfois être suivi par quelque chose ou quelqu'un, mais chaque fois qu'il tentait de regarder, il ne trouvait rien.
Il a rencontré Madouc et Sir Pom-pom lors de leurs voyages. Madouc a suggéré que Travante les accompagne, au moins jusqu'à Thripsey Shee. Bien que Travante ait exprimé des doutes sur les halflings, ayant entendu de nombreuses histoires sur leur comportement capricieux, il a accepté l'invitation.
Travante a une attitude contemplative et semble être quelqu'un qui réfléchit profondément à sa vie et à ses expériences. Il a mentionné qu'il trouvait sa quête de jeunesse à la fois futile et désespérée, mais il reste déterminé à la poursuivre.
Lors de ses voyages avec Madouc et Sir Pom-pom, il a été impliqué dans diverses interactions, notamment avec Sir Throop, où ils ont discuté de l'hospitalité et des cadeaux pour l'hôte.

Travante est un guerrier d'un autre temps, en réalité un « Seigneur combattant » Voir FF85 de niveau 15 ayant conservé toute ses capacités psioniques. Il recherche plus précisément le diadème qui contient son âme. La seule vision de Travante poussera automatiquement toute créatures de moins de 6 DV à s'enfuir paniquée. Il combat avec un cimeterre +3 et bénéficie d'un bonus de +3 au toucher, son arc est aussi magique +3 et il peut tirer jusqu'à 6 flèches par rounds.

Présence Terrifiante : Les adversaire de Travante doivent réussir un jet sous la sagesse s'il échoue il fuit terrifier.

Forme transitoire : Lorsqu'il le décide Travante peut devenir un ectoplasme forme éthérée à volonté et ne peut être touché que par des sorts, des armes éthérées ou +4 ou mieux

Balayage : si ses assaillants sont trop rapprochés (moins de 3m) il utilisera sa capacité de balayage pour les toucher et réalisera ainsi qu'une seule attaque.

Aura toxique : s'il ces points de vie passent sous les 50% il dégagera une forte odeur de spore toxique sur 9 mètres qui feront 2d6 puis 4d6 puis 8d6 par tour de dégâts à toutes créature qui raterai sont jet de protection contre le poison chaque tour.

SIRE POMPOM

CLASSE D'ARMURE : *5 armure de cuir*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *6 (58 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 0%
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée une main+3, dague+3.*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Attaque sournoise : x2 dégâts épée 1-6 et dague (1-4)*
Ambidextre
DÉFENSES SPÉCIALES : *Esquive, fuite*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *1,70 m poids : 62 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : Guerrier Voleur / 6 / 6
F 16 I 14 S 12 D 16 C 17 Ch 13
Monstres Associés : Ogres, Trolls, Géants, Fées, Bêtes, Humanoïdes

Sire Pom-pom, ou Pymfyd de son vrai nom, était un homme dont la vie était marquée par l'aventure et l'intrigue. Palefrenier personnel de la princesse Madouc, il était un homme de stature modeste, mais d'une bravoure et d'une curiosité sans bornes.

Ce garçon d'écurie est vêtu d'un doublet élégant de bon tissu bleu, coiffé d'un bonnet bleu orné d'une plume rouge, et chaussé de bottes neuves et brillantes, il était un homme qui attirait l'attention. Ses yeux pétillants révélaient une intelligence vive, et son comportement, bien que parfois grossier, témoignait d'une loyauté indéfectible.
Sa quête du Saint Graal commença conformément à la proclamation du roi Casmir. Non pas pour des raisons religieuses, mais dans l'espoir d'obtenir une faveur de la Reine Sollace, comme épouser la Princesse Madouc. Il fut surpris en train d'observer Madouc se baigner, et montra une curiosité insatiable envers les activités de la princesse.

Un jour, il fut assommé par un Ossip, un incident qui changea le cours de sa vie. Adoubé par Madouc, il prit le titre de Sire Pom-pom et devint un compagnon de quête fidèle. Il servit la princesse avec courage et dévouement, et fut présenté à la Reine Sollace avec honneur.
Son voyage le mena à la découverte du Saint Graal, gardé par l'ogre Throop des Trois Têtes, enfermé dans un placard du château Doldil, au plus profond de la forêt de Tantrevalles Finalement, il retrouva le Saint Graal, un exploit qui lui valut une récompense inattendue de la part du roi Casmir: six coups de fouet. Une récompense cruelle pour un acte de bravoure, mais Sire Pom-pom la reçut avec une dignité stoïque.

Ami d'Aillas et de Madouc, Sir Pom-Pom, seigneur de Château Pom-Pom, devint un des six ministre d'aillas et le maître de la justice. Avec une main ferme et un esprit équitable, il administrait les lois et les règlements, garantissant l'ordre et l'équité. Sa vie prit fin lors de la bataille des Landes de Breeknock, une fin tragique pour un homme qui avait vécu une vie d'aventure et de défi. Sire Pom-pom laissa derrière lui un héritage de courage, de loyauté, et d'une quête inlassable de l'honneur et de la gloire. Ainsi se termine l'histoire de Sire Pom-pom, un homme dont la vie fut marquée par l'aventure, la bravoure, et une quête sans fin de l'honneur. Une vie qui, bien que tragique dans sa fin, fut riche en exploits et en accomplissements. Une vie qui restera à jamais gravée dans les annales de l'histoire.

Pickpocket : 55%, Crochetage : 50%,
Détecter / Désamorcer les pièges : 45%
Détecter les bruits : 20%, Se déplacer silencieusement : 50%
Se cacher dans l'ombre : 40% Escalade : 90%
Lire les langues : 30%

Résilience : Pymfyd peut résister à des dégâts supplémentaires grâce à sa nature robuste. S'il prend des dégâts supérieurs à 20 points de vie alors ses dégâts au dessus de 20 sont divisés par deux

Déferlement d'action : Chaque jour Il peut entreprendre deux actions supplémentaires pendant le même round. Il doit se reposer pour retrouver cette fonctionnalité.

CASSANDRE

CLASSE D'ARMURE : *2 Armure de plate, bouclier*.
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *10 (55 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *70%*
TYPE DE TRÉSOR : *Objets royaux, trésors de la couronne*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *épée longue 1d8+3, fléau+3, dague+3, lance, arc long+3.*
ATTAQUES SPÉCIALES : sans
DÉFENSES SPÉCIALES : *Esquive, fuite*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1,78 m poids : 82 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 10*
F 17 I 12 S 10 D 13 C 16 Ch 14
Créatures associées : Humanoïdes, Créatures monstrueuses, Noblesse

Cassandre, fils du roi Casmir et de la reine Sollace, a grandi au Haidon, un lieu de majesté et de mystère. Baptisé à l'âge tendre de 7 ans par Frère Umphred, il est devenu un jeune homme robuste aux yeux bleus et ronds, portant une casquette verte sur ses boucles blondes. Il a hérité des manières royales de son père et de la peau fine et rose de sa mère.
Au fil des années, Cassandre est devenu un homme élégant, mais sa vanité a pris le dessus, le rendant semblable à une réplique immature de son père. Il est présent lors de diverses occasions royales, comme dans une voiture tirée par six licornes blanches (Qui mourront au bout de la course car trop fragile pour ce genre d'exercice)
Il est souvent vu en armure dorée, montant un étalon noir fougueux, et menant son armée à l'ouest. Mais la guerre n'est pas toujours clémente, et Cassandre a connu la douleur de la défaite, tombant de son cheval, frappé par une lance, et sauvé de justesse par ses aides.
Dans les moments plus paisibles, Cassandre peut être trouvé dans l'orangeraie, écrivant avec concentration, ou explorant les jardins secrets avec la princesse Madouc. Il a un côté frivole, poussant à travers les ronces et découvrant des vallées cachées, mais aussi un côté sérieux, honorant les anciennes traditions et cherchant la fortune dans le trône Evandig.
Son ascension au trône sous le nom de Cassandre V fut marquée par la solennité et l'espérance. Mais le destin, capricieux et cruel, avait d'autres plans pour le jeune roi. À l'âge de 15 ans, alors qu'il se tenait au pied de Poëlitetz, les soldats dauts, animés par une soif de vengeance pour la mort du roi Audry, le prirent pour cible.
Cassandre est un personnage complexe, à la fois fier et insouciant, courageux et vain, un mélange de son père et de sa mère, un prince qui aspire à régner, mais qui est encore en train de trouver sa voie dans un monde en constante évolution. Il restera dans les mémoires comme un héritier prometteur dont la vie a été tragiquement écourtée.

Module CAS1 Un module pour des personnages niveau1-3
Le Défi du Prince Cassandre

« Le royaume de Lyonesse est en ébullition. Le prince Cassandre, héritier du trône, est connu pour son audace et son désir d'aventure. Avec ses boucles blondes et ses yeux bleus ronds, il est le parfait mélange de la force de son père, le roi Casmir, et de la délicatesse de sa mère, la reine Sollace. Mais derrière son apparence royale se cache un esprit aventureux, prêt à relever n'importe quel défi. *(Suite du module B11 Le festival du roi - King's Festival)*

Les rumeurs disent que Cassandre prévoit de participer à un grand tournoi à Flauhamet, une ville sur Old Street, où une grande foire est en cours. Il y aura des joutes, et le prince est confiant dans ses compétences. Il a même invité des dames de la cour à venir le voir, promettant de porter leurs rubans en signe de dévotion.

Les aventuriers sont recrutés pour assurer la sécurité du prince lors de ce tournoi. Mais tout n'est pas ce qu'il semble être. Des forces obscures sont à l'œuvre, cherchant à discréditer ou même à éliminer le prince. Les aventuriers devront naviguer dans les intrigues de la cour, déjouer des complots et protéger le prince Cassandre des dangers qui le guettent. Le défi ne s'arrête pas là. Cassandre, avec son tempérament jovial et son goût pour l'aventure, est susceptible de s'égarer ou de se lancer dans des défis imprévus. Les aventuriers devront être sur leurs gardes à tout moment, prêts à intervenir pour sauver le prince des situations périlleuses. »

ZERLING



CLASSE D'ARMURE : 0
Armure de cuir cloutée+3
DÉPLACEMENT : *12 m*
DÉS DE VIE : *9 (65 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *90%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Hache (1-8) +4*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : 1.75 poids 92kg
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 9*
F 17 (+1/+1) I 10 S 10 D 16 (+1/-2) C 17 Ch 8



Zerling, le Bourreau de Lyonesse
Au cœur de la ville de Lyonesse, Zerling s'est établi comme l'une des figures les plus redoutées, second seulement au roi Casmir lui-même. En tant que bourreau en chef de Casmir, il a acquis une réputation sinistre, rendant son nom synonyme de peur et de respect avec sa Hache « La Décapiteuse » +4
L'une de ses tâches les plus notables a été l'emprisonnement d'Aillas. Après que ce dernier a eu été découvert en compagnie de la princesse Suldrun, fille de Casmir, Zerling a été chargé de le punir. Sans hésitation, il a jeté Aillas dans un trou profond, une geôle sombre et désolée, où les conditions de survie étaient presque inexistantes
Alors que le temps passait, la curiosité de Madouc, la poussa à interroger Zerling sur le sort d'Aillas. Avec une ironie mordante, Zerling a informé la jeune princesse que les chances de survie d'Aillas étaient minces, suggérant que les conditions du trou avaient probablement eu raison de lui
Cependant, Zerling n'était pas entièrement honnête. Il avait remarqué que les rations qu'il descendait dans le trou pour Aillas restaient intactes. Plutôt que d'enquêter davantage, il a choisi de rapporter à Casmir qu'Aillas était mort, peut-être pour éviter d'autres complications ou simplement pour satisfaire le roi
Mais le destin de Zerling a pris un tournant inattendu. Lorsque Aillas a repris le contrôle de la totalité des Îles Anciennes, y compris Lyonesse, Zerling, tout comme Casmir, a été capturé. Ses jours de bourreau étaient révolus, et il a été jeté en prison, où il a fini ses jours, payant pour ses actes passés.

Talents spéciaux du Bourreau Royal :

Il maîtrise l'utilisation des haches à deux mains, à une main ou de jet.
Et bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts infligés avec des haches.

Il à appris à viser avec précision. Il peut ajouter son modificateur de Dextérité aux attaques avec des haches.

Lorsqu'il inflige un coup critique19 ou 20 avec sa hache, il peut ajouter un dé de dégâts supplémentaire à son attaque.

Il a développé une technique de défense unique avec la hache et obtient un bonus de +2 à sa Classe d'Armure lorsqu'il porte une hache à une main ou à deux mains.

Il peut effectuer un tourbillon de haches autour de lui, infligeant des dégâts à tous les ennemis adjacents. Il peut utiliser cette compétence une fois par combat. Les dégâts sont de 1d6 + le modificateur de Force.

Ses attaques avec des haches ignorent la résistance à la réduction des dégâts de la plupart des types d'armure légère et intermédiaire. Vous infligez des dégâts complets, peu importe la protection de son adversaire.

Lorsqu'il touche un adversaire humanoïde à 25 % ou moins de ses points de vie avec une hache, il peut tenter une attaque spéciale pour essayer de lui trancher la tête. Il fait un jet de D20. Sur un résultat de 15 ou plus, il décapite l'ennemi, le tuant instantanément.

Il peut entrer dans un état de fureur avec une hache, ce qui augmente ses dégâts infligés de 50 % pendant 2-8 tours. Une fois qu'il a utilisé cette compétence, il doit se reposer 1 jour pour la récupérer.

Il a atteint le sommet de son art en tant que bourreau et exécuteur.

Et ses attaques avec des haches ignorent complètement la résistance aux dégâts et infligent des dégâts doubles contre les créatures de type humanoïde. De plus, il a un avantage pour intimider les ennemis.

TREWAN



CLASSE D'ARMURE : *3 Armure de plate avec le bouclier*
DÉPLACEMENT *12 mètres*
DÉS DE VIE : *11 (58 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *35%*
TYPE DE TRÉSOR : *Trésors royaux et magiques, bijoux, pièces d'or.*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : Épée *1d8+3, Marteau 1d6+2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Ambidextrie*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *sans*
ALIGNEMENT : *Voir ci-dessous*
TAILLE : *M 1.78 m 73 kg*
CAPACITÉ PSI : *sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 11*
F 13 I 16 S 8 D 12 C 14 Ch 16

Trewan: (488-518) fils du prince Arbamet du Troicinet. Il est grand et fort, les cheveux sombres coupés bas et carrés sur le front et épais sur les côtés, dépassant ses oreilles. Ses traits sont peut-être un peu lourds, mais il est loin d'être laid. Il semble déjà anticiper le jour où il deviendra roi, ce qui se produirait à la mort de son père Arbamet, si Arbamet succédait effectivement à Granice en tant que roi. Aillas, quant à lui, est décrit comme étant de deux ou trois ans plus jeunes que Trewan
La succession : le prince Arbamet meurt des suites de blessures après être tombé d'un cheval, un peu plus d'un an avant les événements actuels du livre. La ligne de succession aurait normalement été : Granice, puis Arbamet, puis Trewan. Cependant, avec la mort d'Arbamet, la ligne de succession devient douloureuse pour Trewan car elle passe par Ospero pour arriver à Aillas, excluant ainsi Trewan

Trewan part en mission diplomatique qui fait le tour des Isles Anciennes. Son sens du devoir et son sérieux ont été mis en avant lors de ces voyages, renforçant sa réputation en tant que leader potentiel.
Dans un acte de confiance et de reconnaissance de ses compétences, Trewan a été choisi pour remplacer Sire Famet à Ys, une position de grande importance. Lors du voyage de retour de cette mission, Trewan a secrètement fait passer Aillas par-dessus bord, éliminant ainsi un potentiel rival. Cet acte, bien que connu de personne, montre la longueur à laquelle Trewan était prêt à aller pour assurer sa position.

Mais Aillas revient et lors d'une cérémonie, Trewan est sur le point d'être couronné. Cependant, Aillas intervient, repoussant le prêtre et déclarant que Trewan n'est pas leur roi. Trewan, surpris, se lève et regarde Aillas avec confusion. Après avoir reconnu Aillas, Trewan feint l'indignation et demande la signification de cette intrusion. Trewan, dans un accès de rage, tente d'attaquer Aillas avec une épée cérémonielle. Cependant, un autre personnage, Cargus, lance un poignard qui frappe Trewan à la gorge, le tuant sur le coup

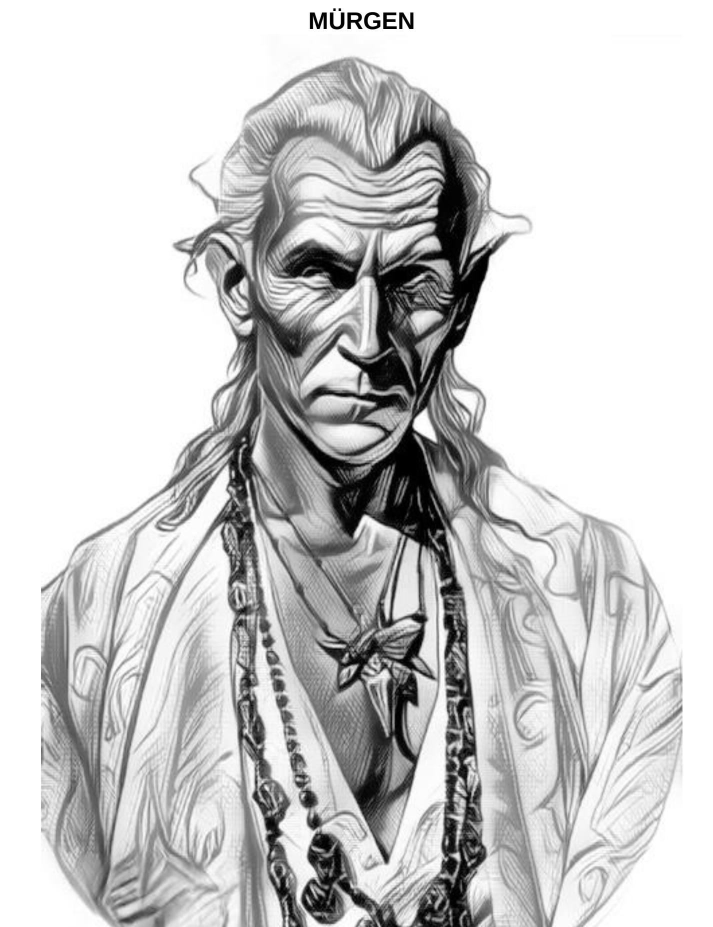
Trewan, bien qu'ayant une stature royale, avait une peur bleue des serpents. Une peur qu'il eût héritée de son père, le prince Arbamet.
Il est dit que Trewan avait un faible pour la musique et qu'il jouait du luth lorsqu'il était seul. La rumeur veut que Trewan ait eu une liaison secrète avec une dame de la cour, bien que cela n'ait jamais été confirmé.

Colère Royale : Une fois par jour Trewan peut se mettre en colère telle quelle provoque un affaiblissement temporaire de 2d6 points de force chez les créatures adjacentes et inférieures à son niveau et ayant raté leur jet de sauvegarde sous la constitution -2. Tréwan peut ignorer les cibles de son choix pour cette colère.

Esprit Dual : Tréwan est humain mais il possède deux esprits différents avec deux alignements différents (NB & CM). Il à donc droit à deux jets de sauvegarde deux fois par jour. Seul celui qui réussit est gardé.

Entrainement Royal : Tréwan ne subit aucun malus lorsqu'il se bat avec deux armes ce talent agit comme une ambidextrie multi modale et permet l'utilisation de deux armes (toutes les armes à une mains qu'il possède épée, Marteau, dague, fléau) sur ses 2 attaques par tour.

MÜRGEN



CLASSE D'ARMURE : *0 Utilisation de sorts de protection et d'objets magiques*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *20 (70 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *95%*
TYPE DE TRÉSOR : *Gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Bâton (1d6) +6, Absorption d'Energie dague (1d4)+4*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
Immunité contre les sorts et effets d'enchantement, barrières magiques.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *95%*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *1.80m poids 75 kg*
CAPACITÉ PSI : *320*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 20*
F 14 I 20 S 16 D 16 C 16 Ch 16
École de magie : **Altération-Transmutation**, Conjuration-Convocation, Enchantement-Charme, Evocation-Elementaliste
Monstres Associés : Humanoïdes, Géants, Fées, Démons, Créatures de Xabiste, Démon de Mel, Irely, Créatures de Tanjecterly, de Woon et d'autres mondes. Créatures Artificielles, Bêtes, Aberrations,

L'un des 8 Archimages des isles Anciennes à l'époque d'Olam III. Il demeure à Swer Smod sur le Teach tac Teach et est considéré comme le premier des archimages. Il a conseillé Shimrod pour son voyage en Irerly et lui a fourni des oeufs de tonnerre qui furent volés par des magiciens. Il a contré les plans de Mélancthe en utilisant un sort de Hiatus temporel et il a remis les œufs de tonnerre à leur place. Il a reçu Persilian des mains d'Aillas et lui a donné en échange l'un des 13 Nonpareilles. Il est intervenu contre Tamurello qui voulait transgresser l'édit de Murgen. Il est intrigué par la disparition de Desmëi et n'a pas encore eu beaucoup de temps d'étudier la magie démoniaque de Xabiste. Il consacre la plus grande partie de son énergie pour contrôler Joald.
Murgen est le plus puissant des magiciens des îles anciennes, c'est un reclus, concentré sur son action de retardement pour empêcher la perte des Îles Anciennes. Peu de gens connaissent ou se soucient de sa préoccupation, mais des rivaux tels que Tamurello profitent de la distraction pour repousser les limites de l'édit de Murgen interdisant

l'ingérence dans la politique des îles et, par conséquent, créent des troubles qui se propagent à travers les royaumes.

Murgen réside à Swer Smod, un presbytère en pierre fortement gardé dans la partie nord-ouest d'Hybras, où le Teach tac Teach descend dans la forêt de Tantrevalles. Vus et Vuwas les deux diables au service de Murgen qui garde la poterne de Swer Smod.

Murgen résidait à l'origine à Trilda, un manoir dans le prè Lally dans la forêt de Tantrevalles,maintenant occupé par son rejeton Shimrod. La sorcière Desmëi et Sartzanek le magicien étaient les principaux rivaux de Murgen jusqu'à ce qu'ils sortent de la saga. Sartzanek a été compressé dans un poteau de fer de sept pieds de haut et de quatre pouces carrés qui a été implanté sur le sommet du mont Agon pour être dynamité par la foudre aussi longtemps que la montagne existera. Murgen a dirigé les autres magiciens à l'exception de Desmëi dans cet acte après que Sartzanek a eu assassiné Widdefut et Coddefut.
Son descendant, Tamurello, a hérité du presbytère de son père, des travaux et de l'aversion pour Murgen et planifie et défie de manière provocante son édit, conduisant finalement à sa disparition. Desmëi a disparu après la création de Melancthe et Faude Carfilhiot, pour réapparaître alors que ses plans se concrétisent et, finalement, échouent à la fin de la saga. Murgen était constamment préoccupée par sa menace, se demandant quotidiennement où Desmëi était allée et ce qu'elle avait prévu. Murgen a l'air faussement normal la plupart du temps. Il est bien proportionné, fort et en bonne santé pour son âge. Il peut cependant prendre la forme d'autres si cela s'avère nécessaire, magie triviale à l'un de ses pouvoirs. Sa relation la plus proche est avec Shimrod, qu'il a consacré beaucoup d'efforts à perfectionner et à s'assurer qu'il était subtilement différent de son créateur. Shimrod est
Indéfectiblement fidèle à Murgen, mais sa nature facile à vivre
Provoque une certaine vexation, en particulier face au lourd
Destin dont Joald menace les îles Anciennes. Murgen est un reclus, par nécessité et par désir de vivre selon son propre édit. Il utilise Shimrod comme agent principal. Cependant, si Shimrod devait être interné ailleurs, il pourrait rechercher d'autres personnes pouvant agir en son nom.



Murgen est un magicien éminent, qui se trouve impliqué dans une guerre entre les forces mystiques de Myrdal, Xabiste et de Mel. Myrdal est un lieu associé à la destruction des démons et à une chaleur intense, tandis que Xabiste est lié à une forme de magie verte maléfique. Murgen a failli être enlevé à Xabiste, ce qui montre la tension entre ces deux mondes.

Les émissaires du monde de Myrdal, alliés à Murgen, absorbent et détruisent tout résidu de la magie verte Xabiste sur Myrdal de sorte que "ni point, atome, souffle, pensée ni parcelle ne reste. Cette action est symbolique de la purification et de l'élimination de la malveillance. La magie Xabiste peut servir d'intermédiaire pour manipuler la magie verte originelle de Mel, une autre terre de démons.

Cette magie Xabiste est décrite comme étant dangereuse aléatoire et toxique, nécessitant des précautions spéciales pour la manipuler.
La magie Xabiste fonctionne comme une agence médiatrice permettant d'utiliser ou de manipuler la magie verte ultra-méphitique de la terre des démons de Mel. Un peu comme une paire de gants pour manipuler des choses brûlantes. Ainsi, Myrdal assainirait toujours la chambre de Murgen de tout ce qui est Xabiste, et par là même de tout ce qui est Mel

Le rôle de Murgen dans cette intrigue est celui d'un gardien et d'un combattant contre les forces obscures. Il travaille avec les émissaires de Myrdal pour contrer la menace de Xabiste et de Mel, et pour assurer que la magie verte ne se propage pas.
La mention de Myrdal comme un lieu de destruction et de purification souligne l'importance de ce lieu dans la lutte contre la malveillance.

Murgen, le magicien le plus accompli au monde, a une connaissance approfondie de tous les sorts féeriques et Sandestins répertoriés dans le chapitre Magie. Cependant, malgré sa sagesse et son pouvoir immenses, il ne garde pas tout en mémoire ou prêt à l'emploi. Il a besoin de consulter des grimoires et des tomes magiques pour retrouver un sort particulier ou se rappeler un certain effet.

S'il est rencontré à Swer Smod, on peut supposer que Murgen a mémorisé 1d6+4 sorts Sandestins et 1d4+4 sorts féeriques et 1d6+4 sorts Normaux pour une utilisation immédiate. Ces sorts peuvent être déterminés au besoin. Murgen, tout en étant très puissant, est aussi guidé par sa propre éthique. Il n'abuse pas de sa magie et ne l'utilise pas pour punir sans raison. En fait, il se comporte souvent avec une grande retenue et n'agit pas à moins que ce ne soit absolument nécessaire. Amusez-vous à explorer le caractère de Murgen, un individu qui, bien qu'ayant une connaissance presque infinie, est toujours gouverné par son propre sens de la justice et du bien-être commun.

Murgen réside à Swer Smod, un manoir en pierre situé dans la partie nord-ouest du Lyonesse, près de la forêt de Tantrevalles Légèrement à l'est du Teach tacTeach se trouve l'imposant mont Gaboon, un pic sombre et imposant émergeant d'une mer de brume. Son manoir est une grande bâtisse au mur bleu-gris se fondant dans la masse de la montagne. Trois tours de taille inégales et au toit d'ardoise dépasse de la haute muraille, lui donnant la forme d'une gigantesque main de pierre sortant du rocher pour tendre ses doigts crochus vers le ciel en un irrésistible appel. Le chemin qui mène à la demeure est parsemé de terrible dangers. Il faut vraiment avoir de sérieux motifs pour prendre le risque de venir le trouver. Sur le chemin des rochers en équilibre tombent sur les voyageurs imprudents poussez par des corbeaux.
Puis il faudra traverser la rivière siss trop large et trop profonde pour être traverser à pied, il faudra affronter la passeuse du bac une terrible sorcière à la tête de renard et aux pattes de poulet qui tentera de vous manger. Puis enfin les deux terribles démons Wus et Wuvas et bloque l'entrée du col qui mène au manoir. N'ayant pas de consignes claires pour tout ce qui est « indésirables » ils adorent envoyer les voyageurs bouler dans des précipices insondables.



Résistance légendaire : Deux fois par jour Murgen peut s'il rate un jet de sauvegarde peut décider de réussir quand même.

Chef de Guilde : Deux fois par jour en tant que chef de guilde des magiciens Murgen connait toutes les tactiques de guerre et de stratégie d'assassinat s'il réussit un jet sous l'intelligence -4 il parviendra à éviter une blessure trop importante qui le tuerai et ne prendra aucun dégât.

Convocation de serviteur : 2 Fois par jour Murgen peut invoquer des serviteurs extra planaires qui le défende et prennent les dégâts à sa place.

Disparition Indétectable : Un fois par jour Murgen peut se rentre parfaitement indétectable pendant 2-6 tours

Augmentation de sort : Murgen peut utiliser une non pareille (s'il la sur lui) pour augmenter ses pouvoirs féeriques et lancer jusqu'à 3 sorts aléatoires supplémentaires car la pierre ne peut être utiliser que trois fois par jour

Dans sa chambre de travail, Murgen possède un cabinet rempli de machines inconnues et d'objets mystérieux ainsi que treize gemmes, chacune englobant un univers mental. Il les décrit comme gaies et captivantes à la lumière du lever du soleil
Murgen utilise un appareil tourbillonnant dans l'un de ses cabinets pour évoquer une lumière rose et une voix flûtée
Dans sa salle de travail, Murgen a un globe vert lumineux suspendu par un fil d'argent, il est servi par une sylphe aux cheveux d'argent, qui lui apporte du vin dans des gobelets en verre bleu

Niveau 1 : 5 Sorts Agrandissement, Altération des Feux, Chute de plume, Compréhension des langues, Eau de feu, Effacement, Escalade

d'araignée, Fermeture, Fonte, Lumière, Lumières dansantes, Mains brulantes, Marque de magicien, Message, Pluie, Poigne électrique, Réparation, Saut
Niveau 2 : 5 Sorts Bouche magique, Corde Enchantée, Force, Fracassement, Irritation, Lévitation, Lumière éternelle, Ouverture, Or des fous, Poches profondes, Pyrotechnie, Sphère enflammée, Ténèbres, Verrou magique, Vocalistion
Niveau 3 : 5 Sorts Chaumière de Léomuld, Infravision, Intermittences, Langues, Objet, Minuscules météores de Melf, Mur de vent, Page secrète, Rapidité, Raffale de vent, Ralentissement, Respiration aquatique, Runes explosives, Trombes d'eau, Vol
Niveau 4 : 5 Sorts Arme Enchantée, Abri sur de léomuld, Allométamorphose, Autométamorphose, Bouclier de feu, Embrousaillement, Extension, Moyen mémonique de Rary, Œil magique, Peau de pierre,Porte Dimensionelle, Sphère résilente d'Otiluke, Ultravision
Niveau 5 : 5 Sorts Coffre secret de Léomuld, Croissance animale, Distorsion des distances, Eau Aérée, Évitement, Extension II, Fabrication, Lithomorphose, Passe muraille, Télékinésie, Transmutation de pierre en boue
Niveau 6 : 4 Sorts Abaissement des eaux, Cogitation de Mordenkainen, Contrôle du climat, Désintégration, Extension III, Glissement de Terrain, Holographie, Séparation des eaux, Sphère Glaciale d'Otiluke, Transformation de Tenser, Transmution d'eau en poussière, Transvision, Vigiles et Sentinelles
Niveau 7 : 3 Sorts Disparition, Duo-dimension, Inversion de la Gravité, Magnifique résidence de Mordenkenen, Porte de phase, Statue, Téléportation sans erreur, Tourment, Véritable Nom
Niveau 8 : 3 Sorts Cristairain, Enfouissement, Nuage Incendiaire, Permanence, Sphère Télékinétique d'Otiluke, Transformation d'objet,
Niveau 9 : 2 Sorts Arrêt du temps, Disjonction de Mordenkainen, Fragilité cristalline, Hétéromorphisme, Secours, Stase Temporelle

Module MU1 Pour des aventuriers de niveau 17-19
Murgen et le Vortex du Chaos

« Dans les profondeurs des Mondes Extérieurs, un nouvel ennemi émerge, menaçant la stabilité même du multivers. Les Oardes, une race humanoïde avancée technologiquement, ont découvert un moyen de voyager à travers le temps et l'espace, modifiant le cours de l'histoire à leur avantage. Leur objectif ? Établir un empire technologique dans le futur d'Aelos, un monde parallèle au Lyonesse, en éliminant les races majeures et la magie elle-même.
Murgen, l'archimage des îles anciennes, découvre l'existence du Vortex, un passage mystique reliant différents points spatio-temporels. Ce Vortex est la clé pour contrecarrer les plans des Oardes. Cependant, il ne peut le faire seul. Les aventuriers sont recrutés pour aider Murgen à naviguer à travers les époques d'Aelos, inversant les événements clés que les Oardes ont manipulés.
Leur première mission les conduit à la Forge du Pouvoir, où ils doivent consulter l'Oracle de Kol pour obtenir des informations cruciales. Mais les Oardes ne sont pas les seuls ennemis. D'autres magiciens, jaloux du pouvoir de Murgen, cherchent également à contrôler le Vortex.
Alors que les aventuriers progressent, ils découvrent que les Oardes ont un allié inattendu : un ancien élève de Murgen, corrompu par la promesse de pouvoir. Les enjeux sont élevés, car si les Oardes réussissent, la magie elle-même pourrait disparaître à jamais.
Dans une confrontation finale épique au cœur de la Bulle d'Entropie, les aventuriers, aidés par Murgen, doivent affronter les Oardes et leur allié traître pour sauver non seulement Aelos, mais aussi le multivers lui-même. »

Suite du module When the Chaos Reigns CM6)
Les aventuriers sont confrontés à l'influence des Oardes, une race humanoïde dont la puissance provient de la technologie et de la science, leur permettant même de voyager à travers le temps.
Les Oardes ont fondé un vaste empire technologique dans le futur lointain d'Aelos. Ils ont utilisé leur capacité à voyager dans le temps pour influencer l'histoire d'Aelos, cherchant à éliminer les races majeures et leurs pouvoirs magiques pour faciliter leur domination.
Les Immortels, des êtres d'une puissance immense qui surveillent et influencent les événements du multivers, ont décidé que les Oardes doivent être détruits. Cependant, ils ne peuvent pas simplement défaire l'histoire modifiée par les Oardes. Ils ont donc créé le Vortex pour transporter un groupe d'aventuriers à des moments et lieux clés de l'histoire d'Aelos pour contrecarrer les plans des Oardes.

SHIMROD

CLASSE D'ARMURE : *5*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE *: 13 (41 Points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague (1d4+3)*
ATTAQUES SPÉCIALES : sorts
DÉFENSES SPÉCIALES : *Résistance à la magie, bouclier magique*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *85%*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *1,79 m poids : 75 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 13*
F 14 I 19 S 16 D 17 C 15 Ch 17
École de magie : Altération, Conjuration, Enchantement, Evocation
Monstres Associés : Fées, Falloy, Sansdestins, Skaks, Merrihews, Wefkin, Démons, Shybalt ou coarhald de Xabiste. Créatures de Xabiste, Bêtes, Aberrations, Créatures Artificielles

Shimrod: sorcier, fils ou alter ego de Murgen. Il demeure à Trilda. Il est grand, mince, l'air assez jeune, ses cheveux épais et blonds roux, ses yeux brillants sont gris pâle à demi masqués sous les paupières. Ses traits sont réguliers un peu creusés, son nez est fin et long, sa mâchoire et son menton anguleux. Sa bouche large et sinueuse ainsi que des joues creuses lui font une physionomie plaisamment pittoresque. Sa bouche large qui semble souvent tordue comme s'il réfléchissait à quelque chose d'ironique C'est l'ancien élève et rejeton de Murgen, lucide, franc, il a refusé de travailler pour le roi Casmir. Il a pris Grofinet à son service. Il a coupé la main à 4 doigts munies de ventouses d'un monstre inconnu dont il a récupéré 4 bagues magiques. Il a rencontré Mélancthe à la foire aux Gobelins qui l'avait contacté par rêve et est entré dans l'Irerly pour lui rapporter 13 gemmes de couleurs différentes (pustules des montagnes vivantes). Il a en fait rapporté les oeufs aux Montagnes vivante et a reçu en cadeau une série de 13 "Pustules" des montagnes vivantes. De retour chez lui il découvre le cadavre de Grofinet et le vol de son matériel de magie. Sous l'apparence de Fidélius, il a recherché et trouvé Rughalt le tortionnaire de Grofinet. Il a appris aussi le nom du commanditaire (Faude Carfilhiot). Il rencontre Aillas et ses compagnons à Avallon et ils unissent leurs forces pour retrouver les enfants enlevés par Faude Carfilhiot. Il suit Aillas dans le Troicinet puis dans l'Ulfland du Sud et il demande l'intervention de Murgen contre Tamurello qui transgresse l'édit de Murgen. Il a récupéré son matériel volé par Faude Carfilhiot dans les ruines de Tintzin Fyral et il a ensuite repris la route avec Glyneth. Il à rencontré Madouc lors des festivités organisées à Sarris pour les 18 ans de Cassandre et en a profité pour apprendre à la jeune princesse le sort de Grelottis. Il est chargé par Murgen d'enquêter sur Zagzig. La rencontre tourne mal et il est obligé de le tuer. Par la suite, il est chargé de faire l'inventaire des biens de Tamurello confisqués par Murgen. Il sauve Aillas d'une embuscade. Il retrouve sa fille Madouc après la chute du roi Casmir.

Shimrod, descendant du magicien Murgen, a montré dès son plus jeune âge une force intérieure extraordinaire qui, avec le temps, l'a conduit au-delà du contrôle de Murgen vers l'autonomie. Les deux ne se ressemblaient pas vraiment, excepté en matière de compétence, de ressources et d'une certaine démesure d'imagination, qui chez Shimrod se manifestait par un humour décalé et une sensibilité parfois douloureuse. Physiquement, ils étaient encore moins semblables. Murgen était un homme fort aux cheveux blancs, d'un âge indéterminable, tandis que Shimrod présentait une apparence plus délicate. Murgen avait offert à Shimrod l'une des histoires les plus fascinantes et complexes de la saga. Un magicien capable de grandeur et de bienveillance, mais aussi de malice. Il a joué un rôle essentiel dans la vie de Dhrun avant leur séparation inévitable. Il a également été courtisé par le roi, qui voyait en lui un allié précieux pour sa cause. Pour un temps, il s'est concentré sur ses rôles de guérisseur et de mentor. Mais au fond, il reste un mystère, un personnage à découvrir et à comprendre au fil de l'histoire.
Shimrod possède certaines connaissances ou certaines capacités qui peuvent aider à résoudre une situation difficile. Il fait un très bon mécène pour les personnages joueurs, ayant une profonde curiosité et fascination, tant que les personnages n'ont pas de mauvais desseins ou de mauvais tempéraments.

Niveau 1 : 5 Sorts Altération des Feux, Chute de plume, Eau de feu, Effacement, Escalade d'araignée, Fermeture, Lumières dansantes, Mains brulantes, Marque de magicien, Message, Pluie, Poigne électrique, Réparation, Saut
Niveau 2 : 5 Sorts Bouche magique, Corde Enchantée, Force, Fracassement, Irritation, Lévitation, Lumière, Ouverture, Or des fous, Poches profondes, Pyrotechnie, Sphère enflammée, Ténèbres, Verrou magique, Vocalisation
Niveau 3 : 5 Sorts Chaumière de Léomuld, Infravision, Intermittences, Langues, Minuscules météores de Melf, Mur de vent, Page secrète, Rapidité, Raffale de vent, Ralentissement, Respiration aquatique, Runes explosives, Trombes d'eau, Vol
Niveau 4 : 4 Sorts Abri sur de léomuld, Autométamorphose, Bouclier de feu, Embroussaillement, Extension, Moyen mnémonique de Rary, Œil magique, Peau de pierre, Porte Dimensionnelle, Sphère résilience d'Otiluke, Ultravision
Niveau 5 : 4 Sorts Coffre secret de Léomuld, Croissance animale, Distortion des distances, Eau Aérée, Évitement, Extension II, Fabrication, Lithomorphose, Passe muraille, Télékinésie, Transmutation de pierre en boue
Niveau 6 : 2 Sorts Abaissement des eaux, Cogitation de Mordenkainen, Contrôle du climat, Désintégration, Extension III, Glissement de Terrain, Séparation des eaux, Sphère Glaciale d'Otiluke, Transformation de Tenser, Transmution d'eau en poussière, Transvision, Vigiles et Sentinelles

Magie de Shimrod
Shimrod est doué à la fois pour la magie Xabiste, féerique et sandestine. C'est lui qui enseigne à Madouc le piège à crocs de Sissleway et lui explique la différence entre les deux types de discipline magique. Grâce aux conseils de Murgen il à ses propres études,
Shimrod a atteint ce qu'il déclare être le « onzième niveau »
de la magie. Bien qu'il soit certainement accompli, il n'est pas tout à fait au même niveau que Murgen,

Résistance légendaire : Une fois par jour Shimrod peut s'il rate un jet de sauvegarde peut décider de réussir quand même.

Alchimie : Lors d'un combat, une fois par jour Shimrod ajoute à ces attaques un effet supplémentaire 1d6 (1) Acide (2) Électricité, (3) Feu, (4) Froid (5) Poison / Désorientation (6) Enchevêtrement (Nécessite un jet de protection sous la dextérité)

Avantage Magique Shimrod bénéficie d'un bonus de +4 contre tous les jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.
Une fois par jour la portée de son sort est doublée.
Une fois par jour la durée de son sort est doublée
Pour un seul combat par jour, ses sorts sont accélérés.il lancera un sort avec un temps d'incantation diminué d'un round.

S'il est rencontré à Trilda, **Shimrod a mémorisé 1d6+3 sorts Sandestins et 1d4+3 sorts féeriques, 1d4 sorts Xabiste et 1d6 sorts Normaux**

Équipement Thaumaturgique et Matéria Magica: Shimrod a accès à divers équipements thaumaturgiques et matériaux magiques, y compris ceux confisqués à Tintzin Fyral
Livres et Paraphernalia: Il possède une collection de livres, parchemins, dessins, plans, cartes et autres objets magiques
Cloth of Bounty: Shimrod utilise un tissu magique qui, lorsqu'il est étalé sur une table, produit un festin délicieux
Luth : Il s'entraîne à jouer du luth, un instrument apprécié par les fées de Tuddifot Shee
Épée Tace: Shimrod utilise l'épée Tace pour vaincre un ennemi
Anneaux Magiques : Il récupère des bagues magiques d'une main coupée, dont une avec une turquoise cabochon et une inscription mystérieuse (Tirez 4 Anneaux magiques au hasard DMG 118)
Objets de Tamurello: Shimrod entreprend l'analyse et la classification de matériaux confisqués au sorcier Tamurello, y compris des documents, des machines et des objets magiques
Objets d'Irerly: Shimrod exprime son désir de prendre quelques objets scintillants montrant de nombreuses couleurs en souvenir d'Irerly
Objets Magiques Confisqués : Shimrod a accès à divers objets magiques et adjoints confisqués, dont certains sont triviaux, d'autres vibrants de force
Gong et Miroir : Shimrod utilise un petit gong en argent et un miroir rond pour tenter de signaler à Murgen
Balberry's Abstracts and Excerpts: Shimrod étudie ce vaste compendium de méthodes et de formes magiques en utilisant une lentille fabriquée à partir de l'œil d'un sandestin
Objets de Surveillance : Shimrod doit mettre en place des dispositifs de surveillance pour surveiller Tamurello, comme l'exige Murgen
Le ***"Lucanor»*** *voir objet magique*

Shimrod a donné le nom de "Lucanor" à cet objet, d'après le dieu druidique des Primordiaux.
Les disques bougent indépendamment les uns des autres, ou du moins c'est ce qu'il semble. Ils peuvent également se réunir et rouler comme un seul disque, changeant de couleur pour devenir marbré de marron et de noir violet. Au centre, un trou noir peut apparaître, à travers lequel Shimrod a vu ce qui semblait être un paysage d'objets noirs soulignés de feu doré
Shimrod a trouvé les disques source de perplexité et n'a pas pu déterminer leur but ou leur fonction. Il n'a trouvé aucune référence à "Lucanor" dans les registres de Tamurello et a progressivement perdu son intérêt pour les disques
Tamurello avait collecté de près et de loin un grand nombre d'objets et d'adjonctions magiques, dont certains étaient triviaux, d'autres frémissaient de force. Shimrod a entrepris l'analyse et la classification de ce matériel
Il semble que le "Lucanor" soit un objet mystérieux et complexe, dont la véritable nature et le but restent inconnus même pour Shimrod, un magicien expérimenté. Le fait que Tamurello ait possédé cet objet suggère qu'il avait une grande portée et une expérience éclectique en magie, et qu'il avait peut-être des connaissances que même Shimrod ne possédait pas.

Sorts Xabiste de Shimrod :

Niveau 1 : : 5 Sorts
Éclat de Révélation : Permet à Shimrod de voir brièvement un événement récent dans un lieu donné.
Chuchotement des Arbres : Les arbres transmettent des messages ou des avertissements à Shimrod.
Voix Lointaine : Shimrod peut entendre des voix ou des sons lointains comme s'ils étaient à proximité.
Pas Silencieux : Rend les déplacements de Shimrod presque silencieux.
Regard de l'Éther : Shimrod peut voir brièvement dans le plan éthéré.

Niveau 2 : : 5 Sorts
Murmure des Ombres : Les ombres chuchotent des secrets ou des informations à Shimrod.
Éclat de Voyage : Permet à Shimrod de se déplacer rapidement sur de courtes distances.
Vision des Cypresses : Shimrod peut voir à travers les yeux des démons xabistes ou Mel pendant un court moment.
Protection des Riddleberries : Offre une protection temporaire contre les charmes et les illusions.
Écho de la Forêt : Shimrod peut entendre des échos d'événements passés qui se sont produits dans une forêt.

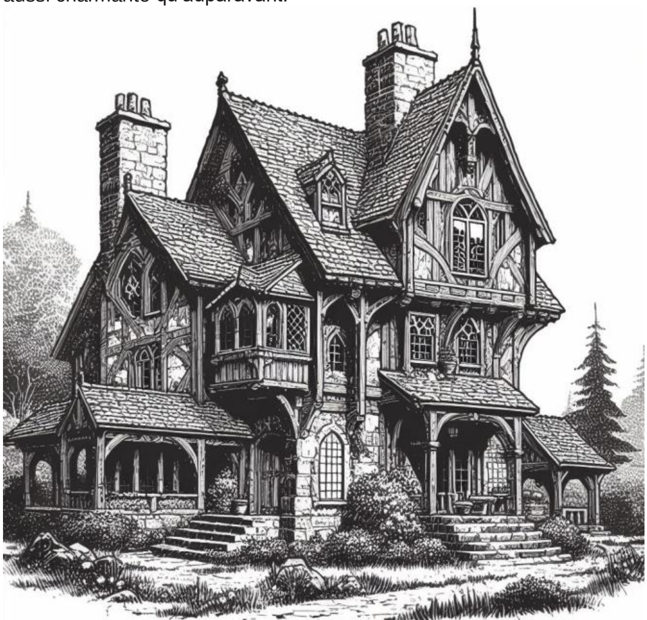
Niveau 3 : : 5 Sorts
Emprise de la Volonté : Shimrod peut temporairement influencer la volonté d'une cible.
Miroir de Vérité : Révèle la véritable nature ou l'intention d'une personne à Shimrod.
Charme des plans : Shimrod peut charmer brièvement une entité du plan éthéré, de l'astral ou d'un autre plan qu'il connait et la convoquer sur Gaea, tout animal ou créature convoquée gagne un bonus d'altération de +4 en force et en constitution tant qu'il reste prés de Shimrod à moins de 9 mètres.
Voix de l'Inconnu : Shimrod peut parler dans une langue inconnue pendant un court moment.
Éclat de la Mémoire : Shimrod peut se remémorer un événement oublié.

Niveau 4 : : 4 Sorts
Étreinte de l'Éther : Shimrod peut temporairement entrer dans le plan éthéré.
Charme de l'Ombre : Les ombres protègent Shimrod contre les attaques physiques.
Vision de l'Invisible : Shimrod peut voir les entités invisibles.
Éclat de l'Intuition : Shimrod reçoit une intuition ou un pressentiment sur un événement futur.
Murmure de l'Éther : Shimrod peut communiquer avec des entités du plan éthéré.

Niveau 5 : : 4 Sorts
Éclat de l'Éther : Shimrod peut invoquer une entité du plan éthéré pour l'aider.
Protection de l'Éther : Offre une protection contre les attaques magiques.
Charme de la Forêt : La forêt aide et protège Shimrod.
Éclat de la Clairvoyance : Shimrod peut voir un événement lointain comme s'il y était.
Murmure des failles : Shimrod peut détecter les failles planaires à moins de 1 kilomètre, ces failles comprennent les portails naturels, les sorts planaires tel que portail ou seuil et autres accros dans la trame de la réalité.

Trilda est une structure composée de bois et de pierre située près de l'endroit où le ruisseau Lillery Rill sort de la forêt pour rejoindre la rivière Sweet Yallow à l'extrémité du pré. La maison est presque centenaire. Elle est remarquable pour ses six lucarnes dans un toit à haut pignon, avec deux lucarnes pour chaque chambre à l'étage donnant sur l'avant. Le rez-de-chaussée comprend un hall d'entrée, deux salons, une salle à manger, quatre chambres, une bibliothèque et une salle de travail, une cuisine avec un garde-manger et une buanderie attenante, ainsi que plusieurs pièces de commodité. Quatre baies vitrées avec des vitres en losange donnent sur le jardin avant.

Créateur : Trilda a été construite à la demande du magicien Hilarion. Auparavant, il résidait à la Tour Sheur, sur un îlot au large de la côte nord de Dahaut, un lieu qu'il trouvait trop rude, froid et exigu. Hilarion a soigneusement élaboré ses plans, en spécifiant chaque détail avec précision. Pour réaliser la construction, il a engagé une troupe de charpentiers gobelins qui se sont déclarés être des artisans hautement qualifiés. Hilario a commencé à discuter des plans avec Shylick, le maître charpentier, mais Shylick a pris les plans de Hilario, les a parcourus d'un coup d'œil et a semblé assimiler tout à la volée, impressionnant grandement Hilario par sa perspicacité
Histoire ultérieure : Après la construction de Trilda par Hilarion, la maison est restée vide pendant un certain temps. Plus tard, Shimrod, lors de ses pérégrinations, a découvert la structure solitaire et a décidé d'en faire sa propre demeure. Il a ajouté une aile pour sa salle de travail, a planté des fleurs à l'avant et un verger à l'arrière, et Trilda est rapidement redevenue aussi charmante qu'auparavant.



Module SH1 pour personnages de niveau 6-10
Les Énigmes de Shimrod : Les Secrets des Îles Anciennes

« Dans les profondeurs mystiques des Îles Anciennes, le magicien Shimrod, alter ego du puissant archimage Murgen, détient des connaissances qui dépassent l'entendement de nombreux mortels. Sa présence est une énigme, un mélange d'humour antique et d'une humeur sentimentale parfois douloureuse. Sa demeure, Trilda, a été pillée, et son ami Grofinet a souffert aux mains des voleurs. Shimrod, avec ses yeux gris-pale et ses cheveux de sable, est déterminé à retrouver les coupables et à les faire payer.
Les aventuriers sont convoqués dans la tour d'ivoire de Shimrod, un lieu empli de magie et d'énigmes. Ils apprennent que Shimrod a déjà fait face à Cory l'assassin, et Flary le rouge mais d'autres dangers et mystères attendent encore. Dans leur quête, ils croiseront des créatures légendaires comme un dragon noir, des énigmes magiques et des adversaires redoutables. Dans une (*Suite du Module U3 le dernier ennemi où la confrontation finale*) aura lieue.
Shimrod, cependant, n'est pas seulement un magicien en quête de vengeance. Il est aussi un être de sentiment, capable d'amour et de passion. Les aventuriers découvriront les multiples facettes de ce personnage complexe, tout en naviguant dans un monde de magie, de trahison et de danger.
Ce module offre une aventure riche en magie, en mystère et en intrigue. Les joueurs seront confrontés à des défis magiques, à des adversaires redoutables et à des choix moraux. Le destin de Trilda, et peut-être du monde lui-même, repose entre leurs mains. »

TAMURELLO

CLASSE D'ARMURE : *4*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *18 (46 Points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *5 %*
TYPE DE TRÉSOR : *Objets magiques, Composants pour sorts, Artefacts*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DEGÂTS/ATTAQUE : *Dague+2, Bâton 1d6+4*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *75%*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1,80 m poids : 87 kg*
CAPACITÉ PSI : *sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 18*
F 14 I 17 S 13 D 17 C 15 Ch 12
École de magie : **Conjuration-Convocation**, Altération, Enchantement : -Charme, illusion (Sorts identique à Sartzanek)
Monstres Associés : Diable et Archidiable (Prince des démon : Asmodée, Baalzebul) , Démon (Le Prince des démons : Démongorgon) Aberrations, Créatures Artificielles, Créatures monstrueuses, Elfes Noirs

Tamurello: (??-522) sorcier, fils ou alter ego de Sartzanek. Il cherche à anéantir son rival Murgen. Il est grand, lourd de physique, avec des yeux noirs, des boucles noires, une bouche aux lèvres fortes, un menton rond et un tempérament qui s'exprime par des émotions vives. Il se montre rarement sous son aspect naturel et demeure à Faroli où il vécu pendant un certain temps avec la magicienne Desmëi. Il a refusé de travailler pour le roi Audry. Il est l'amant de Faude Carfilhiot et lui a offert une carte à figurines mobiles. Il fut condamné à rester sur ses terres par Murgen pour avoir transgressé l'édit. Tamurello fut tué par Shimrod alors qu'il tentait de libérer Joald.
Énigmatique, effacé et peut-être le descendant de Sartzanek, un sorcier détruit par Murgen, Tamurello est engagé dans une bataille d'esprit et de volonté avec Murgen pour le contrôle magique des îles Anciennes. Avec des motifs étranges et insondables, Tamurello semble désireux de simplement battre Murgen, mais à d'autres égards, il est heureux de porter atteinte à la sécurité des îles malgré les dangers connus. Tamurello a eu des relations charnelles avec Desmëi dans le passé, mais préfère aujourd'hui la compagnie de son rejeton, Faude Carfilhiot. Les deux entretiennent une relation difficile : Tamurello aide à maintenir la base de pouvoir de Carfilhiot dans le Val Evandre, mais refuse de lui enseigner la magie, ce que Carfilhiot désire le plus. Au lieu de cela, Tamurello lui offre divers dispositifs magiques presque comme un placebo, et l'aide à s'opposer à la fois à Shimrod et à Murgen. Capable d'adapter de nombreuses formes, cette propension à changer de forme devient la perte de Tamurello lorsqu'il se métamorphose en belette pour chasser et dévorer Visbhume, et est ensuite emprisonné dans une sphère de verre par Murgen, et est détenu en captivité à Swer Smod (jusqu'à ce qu'il soit libéré par inadvertance et tente de détruire complètement les îles Elder). Jusque-là, il bafoue l'édit de Murgen, utilisant volontiers sa magie pour s'immiscer dans les affaires intérieures des Îles Anciennes afin de satisfaire ses petites jalousies. Sa maison est le domaine opulent connu sous le nom de Faroli, apparemment situé à Pomperol ; mais il peut déplacer Faroli où bon lui semble, et changer sa configuration à son gré. Tamurello peut être rencontré errant dans les Îles Anciennes sous un déguisement ou un autre, profitant de l'anonymat et des méfaits qu'il peut accomplir tout en étant incognito.

La magie de Tamurello
Comme Murgen, Tamurello est un magicien accompli et a étudié de nombreux axiomes, en maîtrisant plusieurs. **Il lance toute la magie à 100 % et, comme Murgen, possède 1d6+4 sorts de Sandestin et 1d4+4 sorts de fée 1d6+4 sorts Normaux mémorisés pour une utilisation immédiate**. Ceux-ci peuvent être déterminés à l'aide des tables aléatoires trouvées dans le chapitre Magie. S'il est rencontré dans les îles Anciennes, alors Tamurello sera préparé avec 1d6 + 4 sorts Sandestin et 1d4 + 4 pièges féeriques appropriés à la
nature de son activité principale.
Tamurello aime s'amuser et montrer son pouvoir de manière
amusante, inventive et créative. Il transforme fréquemment son apparence et peut apparaître sous des formes masculines ou féminines, et assume souvent les caractéristiques de différents peuples terrestres : asiatiques, africains, etc. Ainsi, Tamurello est beaucoup plus libre avec ses démonstrations magiques que de nombreux magiciens, et utilise

assez volontiers ses pouvoirs pour punir, récompenser ou simplement captiver celui qui est sous la main à ce moment-là.

Tamurello est un personnage peu sympatique : Orgueilleux, avide de pouvoir, maladivement ambitieux dans tous les domaines, il est le digne successeur de son créateur décédé Sartzanek. En effet, celui-ci était imbu de lui-même et sûr de son pouvoir, bien qu'il craignît de perdre sa puissance au profit d'un autre mage
Possession : Boucles d'oreille +2 à la classe d'armure.
Manuscrits et Objets Magiques : Tamurello possédait une grande collection d'objets et d'adjonctions magiques, certains triviaux, d'autres vibrants de force. Il avait des livres anciens et nouveaux, des parchemins datant de temps immémoriaux, des parchemins enluminés, des portefeuilles de dessins, des plans, des cartes et des graphiques, des panneaux de tissu estampés avec des caractères en bloc, des papiers inscrits dans des encres de couleurs étranges dans des langues encore plus ésotériques
Manoir Flottant : Tamurello avait un manoir flottant, et il a été vu se déplaçant vers ce manoir en se laissant emporter par la lune
Objets d'Hippolito : Tamurello a acheté une boîte contenant des articles d'Hippolito, un sorcier récemment décédé. Parmi les objets de la boîte, il y avait des fragments d'un vieux manuscrit qui ont suscité son intérêt

Twitten's Almanac : Il est mentionné que Tamurello a pris possession de "Twitten's Almanac" après la disparition de Visbhume
Apparence et Déguisements : Tamurello semble avoir la capacité de changer son apparence. Il est décrit comme ayant une apparence de jeunesse frêle et ascétique, pâle comme du lait frais, avec des cheveux orange-roux très fins et lumineux
Manoir de Faroli : Tamurello résidait dans un manse appelé Faroli dans la Forêt de Tantrevalles

Tamurello possède les mêmes sorts que son Alet Ego : Sartzanek

Créature à Forme transitoire : Tamurello peut prendre la forme d'un humanoïde, d'un oiseau ou d'un animal il conserve tous les attributs de la forme pendant 1-6 heures puis quitte sa forme pour muer en une nouvelle forme laissant l'ancienne sous forme inanimé.

Défense Adaptable : Après avoir subi des dégâts de n'importe qu'elle source magique ou naturelle qui inflige des dégâts de froid, d'électricité, de feu de son, nécrotiques, poison, perforant etc... Son corps s'adapte instantanément pour devenir immunisé à cette forme d'attaque.

Présence terrifiante : la présence de Tamurello sous certaine forme impose un jet de protection sous la sagesse sous peine d'être effrayer pendant 2-6 rounds

Brisure de loyauté : La présence de Tamurello est tellement forte et mauvaise qu'elle génère la peur mais aussi le doute et la trahison si une créature rate son jet de sauvegarde sous sa sagesse elle se considéré désormais comme libre de tout groupe et de tout lien moral qu'elle avait pu contracter avant, cela annule les sorts de quête, quête religieuse, mission et autres ordres royaux et liens ou pactes qu'elle aurai avec le groupe d'aventurier. De plus la créature lance d100 1-75 pas de modification de son alignement mais de 76-95 l'alignement prend une composante Neutre de 96-98 une composante mauvaise et 99-100 Mauvaise Chaotique. SI ce n'est pas l'alignement d'origine de la créature et que son dieu est furieux de ce changement. Afin de le punir il pourra lui envoyer un l'Aléax comme une double peine.

Module TA1 Une aventure pour des personnages 8-12
Les Arcanes de Tamurello : L'Alliance des Géants

Le royaume du Lyonesse est en péril. Des géants des collines, des glaces et des feux ont formé une alliance improbable et lancent des raids sur les terres du royaume de Lyonesse. Derrière cette alliance se cache la main de Tamurello, qui manipule les géants depuis faroli pour ses propres desseins.
Les aventuriers sont recrutés par le sage Murgen pour enquêter sur cette menace croissante. Guidés par les indices laissés par Shimrod et accompagnés par Tatzel, ils voyagent à travers le royaume, combattant des géants et découvrant des indices sur l'implication de Tamurello.
Au fur et à mesure de leur progression, ils découvrent que Tamurello recherche un ancien artefact, la perle verte, qui lui permettrait de contrôler non seulement les géants, mais aussi d'autres créatures puissantes du royaume. Les aventuriers doivent retrouver cet artefact avant Tamurello et l'empêcher de réaliser son plan diabolique.
Mais alors qu'ils s'approchent de leur objectif, une révélation choquante se dévoile : Tamurello a formé une alliance avec les drows, qui cherchent à utiliser le chaos créé par les géants pour lancer leur propre invasion du royaume.
Les aventuriers doivent alors naviguer dans un labyrinthe d'alliances changeantes, de trahisons et de magie pour stopper Tamurello et ses drows, et sauver le royaume du Lyonesse de la destruction totale. »
Suite du module G1-G3 Agaist The Giant (Contre les Géants)

SARTZANEK

CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *20 (66 Points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 50%
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques composants pour sorts, artefacts*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague : 1-4 (+ poison)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Sortilèges voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 85%
TAILLE : *1,90 m poids : 90 kg*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 20*
F 12 I 19 S 13 D 17 C 16 Ch 14
École de magie : **Conjuration/ Appel-Convocation**, Altération, Enchantement : -Charme, illusion
Monstres Associés : Diable et Archidiable (Prince des démons : Asmodée, Baalzebul), Démon (Le Prince des démons : Démongorgon) Aberrations, Créatures Artificielles, Créatures monstrueuses

Sartzanek, **l'un des huit Archimages** des Isles Anciennes à l'époque d'Olam III, était une figure imposante et énigmatique, dont la réputation était entourée de mystère et de controverse. Résidant à Faroli, niché au cœur de la forêt luxuriante du Grand Duché de Dahaut, il était reconnu pour sa nature capricieuse et imprévisible. Sa stature imposante, ses yeux noirs profonds, ses boucles ébènes, sa bouche aux lèvres pleines et son menton arrondi le distinguaient des autres.

Depuis longtemps, Sartzanek se montrait rebelle face aux interdictions de Murgen, les enfreignant avec audace et défi. Il était connu pour ses liaisons avec la sorcière Desmëi, une relation tumultueuse marquée par des expériences érotiques et magiques. Sa rancune envers Widdefut l'a poussé à utiliser le Sort de l'Illumination Totale, paralysant ainsi le malheureux magicien avec une connaissance accablante, le réduisant finalement à une fine pellicule emportée par le vent. Il a également déchaîné sa colère contre Coddefut, le détruisant avec une peste de vers, une fin aussi terrifiante qu'inattendue.

Cependant, le destin de Sartzanek a pris une tournure tragique lorsque, en représailles à ses actes, ses ennemis l'ont transformé en un poteau de fer, érigé au sommet du mont Agon. Les traits torturés de Sartzanek étaient gravés sur ce poteau, témoignant silencieusement de sa chute.
Mais l'héritage de Sartzanek ne s'est pas arrêté là. Tamurello, souvent considéré comme son alter ego ou son descendant, a pris sa place à Faroli. Doté d'une ressemblance frappante avec Sartzanek, Tamurello était tout aussi grand, avec des traits similaires et un tempérament vif. Il était, à bien des égards, une extension de Sartzanek lui-même, perpétuant l'ombre du puissant Archimage à travers les âges.

Toison Mythique : Sartzanek possédait un manteau écru tissé de nombreux poils d'animaux et de matière mythique, fils de toile de Lolth, laine de Chimère, Lambeaux d'Archiliche, poils de cerbère et de toison de Fenrir, cheveux de titan, tissé patiemment par les fées de Tantrevalles il y a des millénaires
Ce manteau de laine abaisse la Classe d'armure de son porteur à 3 et permet à celui-ci d'ignorer une attaque une fois par jour.
Ne peut être porter que par des humains d'un alignement strictement Mauvais. (Voir scénario plus bas)

Niveau 1 (5 sorts) : Serviteur invisible, Poussée, Monture, invocation de familier, Armure, Disque flottant de Tenser, Graisse, Grêle d'épine, Nappe de Brouillard, Tentacule de Hadar.
Niveau 2 (5 sorts) : Tourbillon de poussière, toile d'araignée, mur de feu, Nuée de dague, Foulée brumeuse, Esprit guérisseur
Niveau 3 (5 sorts) : Appel de la foudre, Invocation de monstre I, Flèche de feu, Matière, Sceau du serpent sépia, Voracité de Hadar, tempête de neige, Raz de Marée, Nuage nauséabond, invocation de projectile, invocation d'animaux, Foulée tonitruante, Esprit gardien
Niveau 4 (5 sorts) : Appel de Destrier supérieur, Tentacule noires d'Evard, Invocation de Monstre II, Sphère Aqueuse, Porte dimensionnelle, Liane avide, Invocation d'être sylvestre, invocation élémentaire mineur, Convocation de démon majeur, Gardien de la foi.
Niveau 5 (5 sorts) : Révocation, Invocation d'élémentaire, Invocation de monstre III, Coffre secret de Léomuld Chien fidèle de Mordenkainen, fléau d'insecte, Brume Mortelle, Cercle de téléportation, Allié planaire

Niveau 6 (4 sorts) : Enchantement, Contingence, Chasseur invisible, , Incantation Mortelle, Incantation de Monstre IV, Traquenard, portail magique, Mur d'épine, Mot de « Retour », Invocation de Fée.
Niveau 7 (3 sorts) : Souhait Mineur, Mot de pouvoir « Étourdissement » Invocation instantanée de drawmij, Invocation de monstre V, Cacodémon, Changement de plan
Niveau 8 (3 sorts) : Symbole, Mot de pouvoir « Cécité », Labyrinthe », invocation de monstre VI, Empoisonnement de l'âme, Nuage incendiaire, Demi-plan, Dédale
Niveau 9 (2 sorts) : Souhait majeur, Sphère prismatique, tempête vengeresse portail, Seuil, invocation de monstre VII, Mot de pouvoir « Mort »

Sartzanek a mémorisé 1d6+4 sorts Sandestins et 1d4+4 sorts féeriques, et 1d6+4 sorts Normaux

Module SA1 Pour des aventuriers niveau 13-16
La Toison des Horreurs : Le Labyrinthe de Sartzanek

« Au cœur des Îles Anciennes, le nom de Sartzanek évoque une terreur profonde et un respect inébranlable. Jadis transformé en un simple poteau de fer, ce magicien légendaire a laissé derrière lui un labyrinthe souterrain, un héritage de mystères et de pièges mortels. Son antre, connue sous le nom de Faroli, est dissimulée dans les profondeurs de la forêt de Tantrevalles. Elle renferme un trésor inestimable : la Toison Mythique, tissée de poils d'animaux rares et de matières issues des étoiles.
Les aventuriers reçoivent une carte ancienne et une mission : retrouver la Toison Mythique avant qu'elle ne tombe entre de mauvaises mains. Mais ils ne sont pas les seuls à la chercher. Tamurello, héritier de Sartzanek, ainsi que d'autres mages tels que, Triptomologius, Qualmes et Zanice, sont également sur sa trace. Chacun d'eux est prêt à tout pour s'emparer de ce précieux artefact.
À l'entrée de Faroli, une inscription met en garde les intrus : "Au-delà de ce point, la mort attend". Les aventuriers doivent traverser un labyrinthe truffé de pièges diaboliques, d'énigmes arcaniques et d'illusions trompeuses. À chaque tournant, ils risquent de se retrouver face à face avec Tamurello ou l'un de ses rivaux, prêts à les défier dans des duels magiques. *Suite du Module S1-La-tombe-des-horreurs*
La Toison Mythique, bien que puissante, est aussi une malédiction. Elle est protégée non seulement par des enchantements, mais aussi par des créatures terrifiantes, échos des adversaires rencontrés dans la Tombe des Horreurs. Les aventuriers doivent briser ces défenses pour s'emparer de la Toison, mais une fois en leur possession, ils découvrent sa véritable nature : elle est liée à l'âme de Sartzanek, et quiconque la porte est susceptible d'être possédé par l'esprit du magicien.

Avec la Toison Mythique en leur possession, les aventuriers sont confrontés à un choix déchirant : utiliser son pouvoir pour leurs propres fins, la remettre à une autorité compétente pour qu'elle soit protégée, ou la détruire, au risque de libérer l'esprit vengeur de Sartzanek. Leur décision déterminera non seulement leur destin, mais aussi celui de toutes les Îles Anciennes. »

UGO GOLIAS

CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *10 (18 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *90%*
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1d4*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : *1.75m Poids 80 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 10*
F 11 I 16 S 15 D 16 C 16 Ch 13
École de magie : Altération, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Bêtes, Créatures Artificielles, Élémentaires, Humanoïdes

Dans les méandres du temps, là où la magie fusionne avec l'ambition, une figure émerge, teintée d'obscurité et d'éclats. Son nom était Ugo Golias, un sorcier dont l'ambition agitée était à la fois son atout et sa malédiction. Au sein d'un monde où la maîtrise des arcanes était honorée comme une forme d'art, il chercha à se hisser au niveau des Archimagiciens légendaires. Cependant, cette quête l'entraîna dans des directions aussi captivantes qu'instables.
La légende de cet homme fut portée par le vent jusqu'aux confins du Val Evandre, une contrée sauvage où les montagnes s'élevaient comme des sentinelles millénaires et où les rivières chantaient en harmonie avec les étoiles. C'est là que Ugo Golias décida d'ériger son rêve le plus audacieux : la forteresse de Titzin Fyral. Surplombant les bras sud et nord de l'Evandre, cette citadelle majestueuse s'élevait sur un éperon rocheux, défiant le vertigineux Tor Tac. La construction de Titzin Fyral devint le symbole de l'ingéniosité tortueuse d'Ugo, un témoignage de son génie et de son désir d'être enfin reconnu.

Pourtant, même au sommet de cette réalisation, Ugo était enchaîné par des liens plus anciens. L'ombre des sept et des dieux ancestraux d'Ys pesait sur lui, entravant ses tentatives de détachement. Bien que sa citadelle soit une prouesse d'ingénierie et de magie, il demeurait incapable de rompre les liens de coutume qui liaient son sort à Ys. Ainsi, bien qu'il puisse transcender les lois édictées par les syndics, il ne pouvait rompre les chaînes invisibles tissées par les facteurs.
Puis, comme un acte de destin, le règne du roi Casmir fut inauguré, ouvrant la voie à des changements majeurs. Une sorcière sombre nommée Desmëi fit son entrée sur scène, orchestrant une machination qui engloutit Ugo Golias et son entourage. Telle une ombre malveillante, elle les fit disparaître, laissant le vide derrière eux. La place fut prise par une créature forgée par la sorcière : Faude Carfilhiot. Une nouvelle ère commençait, régie par les desseins sinistres de Desmëi.

Même le puissant Carfilhiot, aussi intrépide que les époques tourmentées dans lesquelles il vivait, ne put défier les facteurs d'Ys. Plutôt que de braver ces forces influentes, il choisit de coopérer avec elles, consolidant ainsi son pouvoir en devenant duc. Son emprise sur Titzin Fyral marqua la continuité du pouvoir dans cette vallée stratégique, une puissance façonnée par des jeux complexes d'allégeance et de subordination.

Niveau 1 (4 sorts) : Agrandissement, Charme personne, Invocation d'un familier, Serviteur invisible, Disque Flottant de Tenser, Poussée, Message, Monture
Niveau 2 (4 sorts) : Poche profondes, Corde Enchantée, Force Localisation d'Objets
Niveau 3 (3 sorts) : Matière, Paralysie, Rapidité, Suggestion, Objet, Vol
Niveau 4 (2 sorts) : Charme Monstre, Feu charmeur, Invocation de monstre II, Tentacules noire d'Eward, Excavation, Extension I
Niveau 5 (2 sorts) : Invocation de Monstre III, Télékinésie, Mur de Roc, Mur de Force, Distorsion des Distances, Passe-Muraille, Téléportation Transmutation de pierre en boue (réversible)

Fracassement des Armes : Lorsqu'un personnage frappe Ugo Golias celui-ci se change automatiquement en caryatide et l'arme reçoit alors 10d6 de dégâts, appliquer normalement les règles de solidité des armes

Possèssion d'objet : Bonus de sort de clerc 6 « Animation d'objet" mais à la différence il contrôle celui-ci comme s'il s'agissait d'une créature vivante et la durée et les pouvoirs sont augmentés de 100%



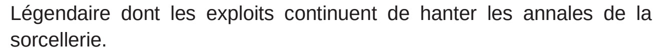
DESMËI

CLASSE D'ARMURE : *2 (Protection xabiste)*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *20 (63 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *60%*
TYPE DE TRÉSOR : *A, D, Fx3, U,V Objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague (1d4+1)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 70%
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1.60 m poids 57 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicienne / 20*
F 13 I 18 S 16 D 17 C 12 Ch 16
École de magie : **Nécromancie**, Conjuration, Enchantement, Divination
Monstres associés : Tous les Morts-vivants ainsi que le prince des morts vivants : Orcus. Dracoliche, Liche, Trolls, Bêtes, Humanoïdes, Aberrations

Desmëi: (??-522) magicienne qui a vécu avec Tamurello. **L'une des 8 Archimages** des Isles Anciennes à l'époque d'Olam III, elle a persuadé ce dernier d'emmener le trône et la table sacrée à Avallon. Elle demeure à Ys et serait la mère de Faude Carfilhiot. Elle a disparu sans laisser de trace en devenant une triple identité grâce à la magie démoniaque originaire de Xabiste (le contrôle de la magie de Xabiste est très aléatoire) : la première est une créature féminine du nom de Mélancthe, une masculine Faude Carfhiliot et une troisième, Denking (une créature démente qu'elle fit brûler). Elle réussie malgré ce sort à se réincarner. Dans les profondeurs mystérieuses de Ys, la sorcière Desmeï tisse les fils de la magie avec une habileté inégalée. Ses yeux, vifs et pénétrants, reflètent les secrets des mondes démoniaques, et ses mains, agiles et délicates, manipulent des instruments d'art magique avec une grâce surnaturelle.

Desmeï maîtrise des sortilèges d'une puissance terrifiante. Elle peut transformer une plume en un détecteur de mensonges, comme elle l'a fait avec un marchand trompeur. Elle a également le pouvoir de créer des objets précieux à partir de simples fleurs, et elle a même façonné des êtres vivants à partir de substances étranges et exotiques. Ses connaissances en magie démoniaque sont si vastes qu'elle peut invoquer des créatures telles que Voner et Skel pour servir ses desseins.

Elle réussie à se réincarner mais la magie de Desmeï n'est pas sans risque. Elle a joué avec des forces qu'elle ne pouvait contrôler, et sa fin tragique est venue sous la forme d'une lame vampirique qui a absorbé absorba tout son fluide vital alors qu'elle aidait Torqual à libérer Joald. Elle a laissé derrière elle un héritage de mystère et de pouvoir, une figure



Légendaire dont les exploits continuent de hanter les annales de la sorcellerie.
Sa demeure à Ys résonne encore de ses rires méprisants et de ses incantations envoûtantes. Les étagères regorgent de grimoires anciens, de potions et d'artefacts, témoins silencieux de sa grandeur et de sa chute. Desmeï, la sorcière de Ys, reste une énigme, une force de la nature dont la magie continue de vibrer dans les recoins sombres de l'univers.



TRIUMVIRAT : TAMURELLO - SARTZANEK - DESMËI

Niveau 1 (5 sorts) : Simulacre de vie, Rayon empoisonné, Blessure, Frayeur
Niveau 2 (5 sorts) : Ralentissement du poison, Soins mineurs, Aide Rayon affaiblissant, Cécité/surdité, Préservation des morts
Niveau 3 (5 sorts) : Porte de la mort, Catalepsie, Guérison des maladies, Nécromancie, Nécro-animation, Transfert de Vie, Toucher Vampirique, Malédiction, Communication avec les morts, Animation de mort,
Niveau 4 (5 sorts) : Soins majeurs, Ombre d'égarement, Flétrissement
Niveau 5 (5 sorts) : Nécro-Animation, Soins Ultime, Rappel à la vie, Nécro-animation de Monstre, Contagion
Niveau 6 (4 sorts) : Réincarnation Urne magique, Mauvais œil, Création de Mort-vivant, Contamination, Cercle de mort, Guérison
Niveau 7 (4 sorts) : Doigt de Mort, Résurrection, Régénération, Restauration,
Niveau 8 (2 sorts) : Clone, Flétrissure épouvantable d'Abi-Dalzim
Niveau 9 (2 sorts) : Projection Astrale, Résurrection suprême,

Présence terrifiante : Les adversaire de Desmeï doivent réussir un jet sous la sagesse s'il échoue il fuit terrifier (2-24 rounds)

Résistance légendaire : une fois par jour Desmeï peut si elle rate un jet de sauvegarde peut décider de réussir quand même.
Absorption de vie : Tout contact avec Desmeï coute la perte de deux niveaux d'énergie et 3d8 de points de vie en moins si le jet de protection sous la sagesse -4 est raté, si le jet est réussi, perte d'un niveau et la moitié des dégâts. Mais si l'attaque de Desmeï est un 20 les niveaux d'absorption et de dégâts sont aussi doublés.
Souffle de désespoir : Les victimes de Desmeï poussent un dernier souffle avant de mourir un souffle vert et putride qui cause 5d10 de dégâts si on se protège sous la dextérité on ne prend que la moitié des dégâts.



Dévoreuse d'âme : une créature tuée par Desmeï offre la possibilité à Desmeï de dévoré son âme, elle augmente alors ses points de vie jusqu'à +25% de son maximum par victime

Régénération : Desmeï se régénère à raison de 10 pv par round

Baiser de la mort : Desmeï sous sa forme la plus enchanteresse peut si une cible est volontaire, immobilisées sans défense ou agrippée en embrassant longuement la cible va subir

un sort équivalent à un mot de pouvoir « mort »
Sort de Niveau 9. Ce sort tue 1 créature avec 90 points de vie maximum

Sorts Xabistes de Desmëi :

Niveau 1 :
Vision Xabiste : Permet à l'utilisateur de voir brièvement dans l'avenir.
Lueur Xabiste : Crée une lumière douce qui illumine la zone.
Chuchotement du Vent : Transmet un message à travers le vent à une personne spécifique.
Ombre Furtive : Rend l'utilisateur presque invisible dans l'ombre.
Toucher Éthéré : Permet à l'utilisateur de toucher des objets intangibles.

Niveau 2 :
Voile de Desmëi : Change l'apparence de l'utilisateur.
Murmure de la Mer : Permet à l'utilisateur de communiquer avec les créatures marines.
Lien Xabiste : Crée un lien mental entre deux personnes.
Aura de Mystère : Rend l'utilisateur mystérieux et difficile à lire.
Éclat de Lune : Utilise la lumière de la lune pour guider l'utilisateur dans l'obscurité.

Niveau 3 :
Division de Forme ou Dualité : Divise l'utilisateur en plusieurs formes.
Chaos Étincelant : Produit une explosion d'énergie. Peut soit émettre une douce lumière, soit déclencher une explosion dévastatrice.
Souffle de l'Éther : Donne à l'utilisateur la capacité de flotter dans les airs.
Protection Xabiste : Crée un bouclier magique autour de l'utilisateur. (Abaisse la Classe d'armure à 2)
L'attrape voleur : Cible un voleur et l'attache avec une corde
Infortune de Malzefar : La cible ne peut plus avoir que 5 po maximum

Niveau 4 :
Invocation des Ombres : Invoque des ombres pour servir l'utilisateur.
Miroir de Vérité : Révèle la vérité cachée.
Sceau Xabiste : Scelle une porte pour voyager sur Xabiste.
Chant de la Sirène : Attire les personnes vers l'utilisateur.
Les frimas légendaires de Neimar le Barbu : Revis les instants du lieu
Dispersion Objective de Wack le dur : Explose un objet et cause 1d6/kg
Sort d'accès limité : Personne ne peut passer au de là de la zone ciblée
Sort de Torsion : agit comme une force égale au niveau du magicien +5

Niveau 5 :
Transformation Xabiste : Transforme un objet ou une créature.
Création Xabiste : Crée des êtres ou des objets à partir de divers éléments.
Vortex du Temps : Ralentit ou accélère le temps autour de l'utilisateur.
Lien Planaire : Permet à l'utilisateur de voyager entre les plans.
Voix des Anciens : Invoque les voix des ancêtres pour donner des conseils.
Éclat Solaire : Crée une explosion de lumière aveuglante et meurtrière.
Grapille intempestive d'Aerlith : téléporte un objet vu dans sa main
Sort de la ruine verte : Rayon vert comme un lazer de 1d4 / niveau

Niveau 6 :
Portail Xabiste : Ouvre un portail vers un autre monde
Emprise de l'Esprit : Contrôle l'esprit d'une autre personne.
Vision de l'Infini : Donne à l'utilisateur une connaissance universelle.
Chant du Néant : Efface la mémoire d'une personne.
Charme Xabiste : Envoûte une personne pour qu'elle obéisse aux ordres.
Charme de la mémoire défaillante : le jeteur de sort oubli certain sorts
Effervescence interne de Delmio : Provoque une monté brusque de température dans le corps de la victime 1d4+1/ niveau du mage.
L'extratif bleu de Houlard : Elève les armures des cibles visibles
Galvanotaxie déroutante de Radl : Désoriente durablement les cibles
Pyrocarytides Delmesques : Des Pilliers de feu émergent souvent du sol
Transfert Lagagénique de Thasdrubal : Téléporte loin une cible encagée

Niveau 7 :
Invocation de Créatures Extra planaires : Invoque une créature éthérée, Xabiste, ou de Mel
Manteau de Nuit : Rend l'utilisateur complètement invisible.
Écho de l'Univers : Révèle des secrets de l'univers.
Sceau du Destin : Scelle le destin d'une personne.
Coffre protecteur de Phandaal : Place un coffre de 1 m^3 dans un espace extra dimensionnel
Embrasement total de Delmio : 5 m^2 s'enflamme 5d6
Le Frout à l'ancienne de Tinkler : La créature doit donner un objet
Infiltration de l'accord faussé de Rald : Maudit la victime qui à 5% par niveau du sort de ne pas pouvoir lancer le sort.

Niveau 8 :
Éclat de l'Éternité : Immobilise le temps pour une durée indéterminé autour de l'utilisateur.
Charme Suprême : Envoûte plusieurs personnes à la fois.
Vengeance Xabiste : Crée une entité qui accomplira la vengeance de l'utilisateur.
L'appel du nuage violent : Téléportation par un sandestin où on veut.
Jet Prismatique Excellent : dégats d'aiguilles 1d6/ niveau
La malepsie physique de Xarfaggio : Transformes-en Skak une créature
Sort du temps distendu : 1 j dans ce monde égale 1 min dans le notre
Sort de la sphère Omnipotente : Rien ne peut traverser la sphère
Ultime Mutation de Xarfaggio : Transforme la matière non vivante en vivante

Niveau 9 :
Fusion Xabiste : Fusionne plusieurs objets ou créatures en un seul.
Invocation de la Création : Crée quelque chose à partir de rien.
Le charme de l'heure lente : Comme arrêt du temp mais 2rounds / niv
Malédiction de l'enkystement désespéré : : Comme « emprisonnement »
L'entretemps interminable : Saut dans le temps de 100.000ans min
L'esposion étoilée de Phandaal : Dégâts 1d4+1 par niveau

Desmeï a mémorisé 1d6+4 sorts Sandestins et 1d4+4 sorts féeriques, 1d6 sorts Xabiste et 1d6+4 sorts Normaux

La Magie Xabiste : L'Art Aléatoire de l'Arcane
La magie Xabiste est une forme ancienne et mystérieuse de l'art arcanique, souvent considérée comme imprévisible et dangereuse. Elle tire son nom de la planète Xabiste, où elle a été découverte pour la première fois. Les mages qui pratiquent cet art sont souvent considérés avec méfiance, car la nature volatile de cette magie peut entraîner des conséquences inattendues.

Principes Fondamentaux : Aléatoire : La magie xabiste ne garantit jamais un résultat précis. Lorsqu'un sort est lancé, le résultat peut varier. Risque / Récompense : Bien que cette magie puisse souvent produire des effets moins puissants que prévu, elle offre également la chance de résultats bien plus puissants que ce que le sort original aurait dû produire. Coût : L'utilisation de la magie xabiste n'est pas sans danger. Chaque fois qu'un sort est lancé, il y a une chance que le mage subisse un contrecoup.
Mécaniques de Base : Lorsqu'un mage xabiste lance un sort, il lance un dé à 20 faces (d20). En fonction du résultat, le sort peut avoir un effet diminué, standard ou amplifié.
1-5 : Effet diminué de 50%.
6-15 : Effet standard.
65-19 : Effet amplifié de 50%.
20 : Effet triplé.
Cependant, chaque fois qu'un 1 est obtenu sur le d20, le mage doit également lancer un dé à 6 faces (d6) pour déterminer le contrecoup :

1 Épuisement : Le mage perd son prochain tour.
2 Retour de Flamme : Le mage subit des dégâts équivalents à la moitié de ceux du sort.
3 Drain Magique : Le mage perd tous ses points de vie restants.
4 Confusion : Le mage est confus pendant 1d4 tours.
5 Paralysie : Le mage est paralysé pendant 1d4 tours.
6 Explosion Arcanique : Tous les êtres dans un rayon de 10 pieds subissent des dégâts équivalents au sort

Module DE1 Pour 5 à 8 aventuriers de niveau 12-16
Les Ombres de Desmeï : L'Héritage Maudit

« Les terres de Lyonesse sont hantées par les ombres du passé. La sorcière Desmeï, dans sa quête de pouvoir et d'immortalité, a créé deux êtres d'une beauté et d'une puissance inégalées : Melancthe et Carfilhiot. Mais cette création a coûté la vie à Desmeï, laissant derrière elle un héritage de mystère et de danger.
Les aventuriers sont engagés par une guilde secrète (*Suite de la secte Masquée module The Veiled Society B6*) pour enquêter sur les activités posthumes de Desmeï. Des rumeurs circulent selon lesquelles un artefact ancien, peut être une perle verte liée à la sorcière, serait caché quelque part dans le royaume du Lyonesse, et qu'il détiendrait le pouvoir de bouleverser l'équilibre du monde.
Leur quête les mène à travers la forêt enchantée de Tantrevalles, des montagnes maudites et des marais hantés. En chemin, ils rencontrent Melancthe et Carfilhiot, les "enfants" de Desmeï. Ces deux êtres, bien que créés par la sorcière, sont tourmentés par leur propre existence et par le poids de l'héritage de leur mère.
Alors que les aventuriers s'approchent du lieu où l'artefact est censé être caché, ils découvrent un complot qui pourrait plonger Lyonesse dans une éternité de ténèbres. Mais tout n'est pas ce qu'il semble être. Les alliés deviennent des ennemis, et les ennemis des alliés, alors que les aventuriers sont pris dans un tourbillon de trahisons et de magie noire.
Le climax révèle que l'artefact est en réalité une source de vie, capable de ramener Desmeï à la vie. Mais l'artefact a ses propres volontés et pourrait se retourner contre ceux qui tentent de l'utiliser. Les aventuriers doivent décider s'ils veulent ressusciter Desmeï et savoir la vérité, avec tous les risques que cela comporte, ou s'ils doivent détruire l'artefact pour sauver Lyonesse. »

VISBHUME



CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE *: 8 (24 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *Objets magiques variés voir ci dessous*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague (1d4) +2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Manipulation émotionnelle, charme*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Résistance à la manipulation mentale*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *50%*
ALIGNEMENT : *Neutre Mauvais*
TAILLE : *1,79 m poids : 68 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Mage / 8*
F 14 I 17 S 10 D 14 C 18 Ch 11
Ecole de magie : Altération, Altération, Illusion/Fantasme.
Monstres Associés : Aberrations, Humanoïdes, Créatures monstrueuses, Géants, Créatures Extra planaires, Plantes

Visbhume est un magicien mineur recommandé au service du roi Casmir par Tamurello bien que le sorcier l'ait rejeté pour l'apprentissage après la mort de son ancien maître, Hippolito. Enfant trouvé qui a grandi dans une ferme à l'extrême nord de Dahaut, près de la marche de Wysrod, il s'est enfui et a travaillé de serviteur d'Hippolito à apprenti.
Visbhume n'a pas la chance d'avoir une apparence favorable ; il est grand, avec des épaules étroites, une poitrine maigre et des hanches larges, surmonté d'une tête et d'un nez étroits et longs avec des cheveux noirs lissés sur son cuir chevelu. Ses yeux sombres sont soulignés par des ombres, et sa bouche est suspendue avec des plis à lèvres lâches sur un menton pointu. Sa peau pâteuse lui donne l'air malade, et il marche Courbé vers l'avant, se déplaçant toujours avec une foulée dansante de la pointe des pieds
Son comportement est souvent considéré comme repoussant, et de nombreux pères inquiets l'ont mis en garde. Il utilise souvent des substances pour convaincre les jeunes filles de passer du temps avec lui, se montrant maussade lorsqu'elles le rejettent. Cependant, il est un musicien accompli et joue des airs passionnants sur son instrument pour se divertir.

Visbhume possède des compétences et des connaissances obscures élevées, qu'il décrit comme étant le produit de sa mémoire astucieuse et précise, ainsi que de son sens naturel du mystère. Il peut être très obstiné lorsqu'il s'agit de résoudre un problème de tromperie ; on note qu'il manipule Tamurello sous son apparence de Maure.

Il est fier de ses études en sciences, bien qu'une grande partie de sa magie provienne d'articles qu'il a récupérés dans le manoir de son maître après sa disparition. Lorsqu'il voyage, il transporte avec lui dans un sac jaune les objets qu'il juge les plus utiles

Lorsqu'il est en voyage, Visbhume transporte les objets qu'il juge les plus utiles dans un portefeuille jaune et d'autres dissimulés sur son corps. Le reste de ses possessions est caché dans un grand coffre en cuivre situé dans le village de Glimwillow à Dahaut, près de la voie Icnield. Il a vendu certains des objets à Tamurello lorsqu'il est devenu maître de son propre destin, ce qui signifie que le sorcier est bien conscient des ressources magiques de Visbhume lorsqu'il le sélectionne pour aider le roi de Lyonesse. Visbhume fait son entrée dans la saga lorsque Tamurello l'envoie aider le roi Casmir à déchiffrer la prophétie du miroir Persilian concernant le fils aîné de la princesse Suldrun. Il se démène pour découvrir la vérité, surmonte sa peur de naviguer et traverse plusieurs fois la Lir entre Lyonesse et Troicinet. Il traque Dame Ehirme à Troicinet, risque sa vie à Thripsey Shee pour négocier avec le roi Throbius des informations sur la filiation de Dhrun. Aillas et Yane sont au courant de ses actions, mais ne réalisent pas jusqu'où il est prêt à aller. Visbhume kidnappe Glyneth en utilisant un papillon d'une beauté séduisante pour l'attirer à travers une porte vers Tanjecterly. Là, il prévoit de l'interroger, mais se retrouve dans une situation où personne ne veut l'aider. Il parvient à s'échapper, mais pas avant qu'Aillas et Kul ne contrecarrent ses plans. En dépit de cet échec, il ne tarde pas à trahir Casmir en révélant ses secrets.
En quête de vengeance, Visbhume tente de voler la perle verte mais elle se transforme en une créature qui l'attaque. Finalement, il est tué par les chevaliers de Tantrevalles.
Il y a une certaine tristesse dans son sort, comme une mélodie qui s'est éteinte. Il bougeait avec l'énergie d'un propulseur, mais maintenant il est silencieux, comme le sol humide sous un moule. Le voici, Visbhume ; la musique est-elle partie ?

Niveau 1 : (4) Charme-Personnes, Bouclier, Projectile Magique,sommeil
Niveau 2 : (4) Invisibilité, ESP, Flèche Acide de Melf, Toile d'Araignée
Niveau 3 : (3) Boule de Feu, Minuscules Météores de Melf, Foudre
Niveau 4 : (2) Charme-Monstres, Allométamorphose, Arme Enchantée Autométamorphose, Porte Dimensionnelle, Globe Mineur d'Invulnérabilité **il a mémorisé 1d6 sorts Normaux**

Traqueur infatigable : Visbhume peut se déplacer au double de sa vitesse maximale tout en suivant une piste, sans malus. Il bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de suivi, de traque et de pistage, de recherche de renseignement quand il traque une créature.

Récupération rapide : Plus Visbhume est affaibli plus il récupère des points de vie rapidement à -75% 8/ rounds à -50% 6/ round -25% 4/ rounds. S'il commence son tour d'action par la totalité des états cités ci-dessous, ces états se dissipent à la fin de son tour : confus, ébloui, épuisé (-25%) , étourdi, fiévreux, nausées, apeuré, terrorisé,. De surcroit il bénéficie exceptionnellement d'un deuxième jet de sauvegarde pour toutes les situations et tout le temps pour dissiper l'effet de son choix.

Défi monstrueux : Si Visbhume confronté à un adversaire supérieur en point de vie Visbhume peut tenter de démoraliser son adversaire. (Jet de sauvegarde sous la sagesse -4) s'il réussit il sent la puissance monter en lui et bénéficie d'un bonus de +4 en force et en constitution pendant 10 minutes et cela 3 / jour.

Objets magiques de Visbhume
Malgré tout ce qu'il pourrait prétendre, Visbhume n'a jamais appris de sorts. Ses études avec Hippolito ne sont jamais allées au-delà des bases, et Tamurello a senti en lui quelque chose de la nuit et, tout comme il a traité Carfilhiot, n'a jamais rien enseigné à Visbhume. Au lieu de cela, Visbhume porte avec lui une variété d'objets magiques, collectés à de nombreux endroits, cachés autour de ses vêtements et un portefeuille en cuir jaune. Ceux-ci inclus :

Un stylet qui ne peut être retiré d'une blessure que par la main qui a porté le coup. Cela fonctionne comme un poignard, mais ne peut pas être retiré lorsqu'il est utilisé pour empaler, sauf par Visbhume (où
Quiconque a fait l'empalement).

Un tube pour projeter les acariens chez les ennemis. Les acariens
Sont dissimulés sous forme de boutons décoratifs sur les coutures de ses vêtements et s'enflamment peu de temps après leur détachement. Cela fonctionne selon un casting de Crimson Manual Seizure

Une boîte brune contenant un chalet miniature qui peut être transformé en taille réelle et à l'arrière avec amagicword. Cela fonctionne selon un casting réussi de Facile Septum d'Alarrab

Une boîte blanche ronde avec un comprimé de baume jaune cireux qui soulage sa douleur et guérit rapidement les blessures. Cela fonctionne comme un casting réussi de Healwart Bonebind

Une petite boîte avec un bout de tissu. Si on l'étale doucement et qu'on y dépose une goutte de vin, une miette de pain et une tranche de fromage, il se transformera en une couverture damassée chargée de toutes sortes de viandes. Il se transformera une fois le repas terminé. Cela fonctionne comme un casting réussi du confort cellulaire de Jaxili, ne produisant que des produits alimentaires somptueux

Un miroir qui peut créer une copie en miroir d'un objet qu'il reflète. Visbhume l'utilise pour attaquer un chevalier qui charge, mais il peut y avoir d'autres façons d'utiliser l'image réfléchie. Cela fonctionne
Comme un lancement réussi de la capacité Émulation sandestin, créant un reflet précis de la cible

Une demi-douzaine de petits verres Ampoules de tourmenteur grouillant à l'intérieur d'insectes, qui s'attachent à la cible sur laquelle ils sont lancés, les faisant fuir. Cela agit comme une grenade contenant un essaim d'insectes SIZ 2d6+6 qui s'accroche à la victime.

• Une petite bouteille en verre vert contenant une teinture de sublimations érotiques, la véritable et véritable Essence d'Amour, qui peut provoquer le désir du buveur et la perte de toutes ses inhibitions. Cela fonctionne comme un casting réussi de Grateful Wrongdoing de Phooketz.

Module VI1 pour des personnages de niveau 9 à 14
Visbhume et le Portail des Mondes

« C'est au cœur des catacombes de Lyonesse, *(Suite du module D1 Descent into the Depths of the Earth)* une ancienne légende parle d'un portail menant à d'autres mondes, des lieux d'une beauté fantastique et de dangers inimaginables. Visbhume, l'énigmatique magicien, a découvert l'existence de ce portail et cherche à l'utiliser pour accéder à la puissance des mondes extérieurs.
Les rumeurs disent que Visbhume est à la recherche de la "Clé des Mondes", un artefact ancien qui peut ouvrir le portail. Avec cette clé, il pourrait non seulement voyager entre les mondes à sa guise, mais aussi invoquer des créatures et des pouvoirs des mondes extérieurs pour renforcer sa position à Lyonesse.
Les aventuriers sont approchés par un ordre secret, les Gardiens du Portail, qui ont juré de protéger le portail et d'empêcher quiconque de l'utiliser à des fins malveillantes. Ils sont chargés de retrouver la Clé des Mondes avant Visbhume et de sécuriser le portail.
Leur quête les mènera à travers des donjons oubliés, des forêts enchantées et des cités perdues. Ils devront affronter les serviteurs de Visbhume, des créatures invoquées des mondes extérieurs, et résoudre des énigmes anciennes pour retrouver la clé.
Mais le temps presse, car à chaque moment qui passe, Visbhume se rapproche de son objectif, et une fois qu'il aura la clé, rien ne pourra l'arrêter. »

FAUDE CARFILIOTH



CLASSE D'ARMURE : *4/10 (cotte de maille+2)*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *10 (89 Points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *5 %*
TYPE DE TRÉSOR : *Ax3, B, C, Zx3*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1d8+3 Épée à une main 1d4+3 dague, lance (1d10)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Utilise son épée à une main avec ses deux main (1-10+3)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Faux Semblant parfois Carfilioth pour causer la peur apparait sous la forme originelle de Desmeï.*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *45%*
ALIGNEMENT : *Loyal Mauvais*
TAILLE : *1.78 m 76 kg*
CAPACITÉ PSI : *sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / Guerrier 10 / 10*
F 17 I 15 S 15 D 13 C 16 Ch 15
École de magie : Nécromancie, Conjuration, Enchantement, Divination
Monstres Associés : Aberrations, Humanoïdes, Créatures monstrueuses,

(503-518) Duc de Val Evandre, il demeure au Château de Tintzin Fyral qui protège l'Ulfland du Sud en verrouillant le carrefour du Val Evandre et de la Trompada. Il ne reconnaît pas le roi Oriante comme suzerain. Il est vaniteux et arrogant. Il est une réincarnation de Desmëi, obtenue par le sort de dualité. Il vit avec Tamurello dont il a reçu une carte avec figurines mobiles. Pour affaiblir Murgen, il fit voler les objets magiques de Shimrod. Il a échappé de justesse à une embuscade tendu par Cadwal, Cléone et Dexter où 20 de ses meilleurs hommes ont trouvé la mort dans cette attaque. Trahi par Mélancthe, mal traité par le roi Deuel, il est parti à Avallon où il enlève Dhrun et Glyneth. Il a également enlevé le roi Deuel qu'il l'a mutilé pour qu'il ressemble à un oiseau et qu'il a enfermé dans une cage avec d'autres personnes ayant subis le même sort. Il fut capturé lors du siège de Tintzin Fyral par Aillas. Condamné et pendu son corps fut brûlé. Une étrange fumée verte s'envola en direction de la mer et elle se transforma en une perle verte qu'avala un turbo
Avatar de la sorcière Desmëi, Faude Carfilhiot est lié au magicien Tamurello, étant à la fois son protégé et amant préféré, et règne sur le Val Evandre depuis la forteresse imprenable, Tintzin Fyral. Vaniteux, amoral, cruel et dépourvu de toute véritable boussole morale, Carfilhiot est éloquent, charmant, débonnaire et raisonnable au premier abord, mais on s'aperçoit bientôt que sous le vernis se cache quelque chose de beaucoup moins agréable. Le roi Casmir a l'intention de fiancer Suldrun à lui, mais malgré les tentatives de Faude de charmer et de courtiser Suldrun, celle--ci voit à travers ses artifices. Elle reconnaît sa véritable nature. Carfilhiot l'envoie en exil dans le jardin au bord de la mer et, pendant ce temps, il élabore ses propres plans pour accéder au pouvoir. Jusqu'à ce qu'il soit tué par Aillas, Carfilhiot reste une présence énigmatique, pouvant être utilisée comme un mécène ou ennemi direct. Ses objectifs sont toujours désagréables, et ses moyens sont non naturels. Il manipule et trompe pour arriver à ses fins, faisant fi de l'éthique ou de la morale. Son véritable ennemi est Shimrod, pour qui il a une obsession étrange et jalouse. Tamurello a refusé d'enseigner à Carfilhiot les voies de la magie.

Ruse de Guerre : 1-4 alliés à Faude Carfilioth se débrouille pour se placer dans une position de dos aux assaillants de celui-ci et leur permettre d'attaquer en backstab au prochain round. Avec un bonus de +4 au touché et ils tripleront les dégâts.

Reddition Honorable : S'il se voit perdu Faude Carfilioth négociera sa reddition Chaque joueur lance 1d10, Faude Carfiloth aussi, les adversaires de Faude bénéficient d'un bonus de +3 sur leur jet.
Si malgré le bonus Faude Carfilioth réussit à faire le meilleur score alors l'attaque cesse et les assaillants rentre les armes. Sinon le combat continu.

Aura de Peur : Toutes personne qui voit Faude Carfilioth doit réussir un jet sous la sagesse sous peine d'être soumise à une peur intense qui diminue sont moral est des jets de protection à -2.

Sbires protecteurs : Carfilioth, est sous la bienveillance de ses gardiens rapprochés (1-4), il bénéficie d'une protection infaillible. En cas de réussite lors d'un engagement en combat rapproché, ce sont eux qui endosseront la totalité des dégâts à sa place.

Appareil magique : Carfilhiot a tenté de piller les appareils magiques de Shimrod, mais sans succès
Armure légère et guerriers montés : Carfilhiot est décrit portant une armure légère et descendant sur un terrain de parade où l'attendent vingt guerriers montés, ses élites
Objets magiques et cartes : Carfilhiot semble avoir eu accès à certaines cartes et objets magiques, bien que les détails ne soient pas clairement décrits

Niveau 1 (4 sorts) : Armure, Charme personne, Invocation d'un familier, Serviteur invisible, Sommeil
Niveau 2 (4 sorts) : Peur, Poche profondes, Rayon d'affaiblissement
Niveau 3 (3 sorts) : Catalepsie, Flèche de Feu, Matière, Paralysie, Sceau du serpent sépia Suggestion

Niveau 4 (2 sorts) : Charme Monstre, Feu charmeur, Invocation de monstre II, Miroir magique, Tentacules noire d'Eward
Niveau 5 (2 sorts) : Chien Fidèle de Mordenkainen, Coffre secret de Léomuld, Invocation de Monstre III, Métempsychose, Nécro Animation

Faude a mémorisé 1d6 sorts Sandestins et 1d4 sorts féeriques, 1d4 sorts Xabiste et 1d4 sorts Normaux

Sorts Xabistes de Faude Carfilioth
Niveau 1 : 4 Sorts
Voile de Mystère : Ce sort enveloppe le lanceur dans un voile translucide qui rend difficile la détermination de ses intentions et émotions. Les tentatives pour lire ses pensées ou déduire ses intentions échouent automatiquement.
Éclat de Confusion : En lançant ce sort, le magicien envoie un éclat d'énergie chaotique sur une cible, la désorientant et la rendant confuse pendant un tour.
Lien Émotionnel : Ce sort permet au lanceur de créer un lien émotionnel temporaire avec une cible, lui permettant de ressentir ses émotions et, dans une certaine mesure, de les manipuler.

Niveau 2 : 4 Sorts
Mirage Xabiste : Le lanceur crée une illusion tangible qui peut tromper tous les sens. Cependant, la nature exacte de l'illusion est parfois imprévisible, même pour le lanceur.
Ombre de Réalité : Ce sort brouille la frontière entre illusion et réalité. Une cible touchée peut voir ses illusions ou ses rêves prendre une forme semi-réelle pendant un court instant.
Écho du Passé : Le lanceur peut invoquer un écho d'un événement passé, le visualisant comme s'il se déroulait à nouveau devant lui. L'événement doit être quelque chose que le lanceur a personnellement vécu ou dont il a entendu parler.

Niveau 3 : 3 Sorts
Dissimulation des Sens : Ce sort rend le lanceur invisible à un sens particulier (1) vue, (2) ouïe, (3) odorat, (4) toucher pendant une durée limitée.
Vortex de Chaos : Le lanceur crée un petit vortex d'énergie chaotique qui aspire et désoriente tout ce qui se trouve à proximité. Les effets exacts sont imprévisibles.
Miroir de Désir : En utilisant ce sort, le lanceur peut montrer à une cible une réflexion de son désir le plus profond, souvent avec des résultats perturbants ou déroutants.

Niveau 4 : 2 Sorts
Éclat du Destin : Ce sort permet au lanceur d'obtenir un aperçu d'un possible avenir. Cependant, l'avenir est fluide, et ce que le lanceur voit n'est qu'une des nombreuses possibilités.
Labyrinthe d'Illusions : Le lanceur crée un labyrinthe d'illusions tangibles autour d'une cible, la piégeant à l'intérieur. La cible doit résoudre des énigmes ou surmonter des défis pour s'échapper.
Étreinte de l'Inconnu : Ce sort invoque une force mystérieuse et inconnue pour entraver une cible. Les effets exacts sont imprévisibles.

Niveau 5 : 2 Sorts
Danse des Étoiles : Le lanceur invoque une pluie d'étoiles filantes qui peuvent soit blesser, soit guérir, soit même accorder des visions à ceux qu'elles touchent.
Souffle de l'Éther : Ce sort permet au lanceur de se déplacer brièvement dans un autre plan d'existence, lui permettant d'éviter les dangers ou de traverser des obstacles.
Chant des Abîmes : En chantant un air mélancolique, le lanceur peut invoquer des créatures ou des forces des abysses pour l'aider ou attaquer ses ennemis.

MELANCTHE

CLASSE D'ARMURE : *8*
DÉPLACEMENT : *24 mètres*
DÉS DE VIE : *15 (34 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *60%*
TYPE DE TRÉSOR :
Nbre D'ATTAQUES : 2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Voir ci dessous*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE *: 45%*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1,60 m poids : 52 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicienne / 15*
F 10 I 15 S 15 D 16 C 16 Ch 15
École de magie : Nécromancie, Conjuration, Enchantement, Divination
Monstres Associés : Aberrations, Humanoïdes, Créatures monstrueuses, Géants, Créatures Extra planaires, Plantes

Mélancthe: (503-522) réincarnation ou avatar de Desmëi, obtenue par le sort de dualité. Elle demeure à Ys. C'est une jeune femme belle comme l'aurore, au teint olivâtre, brune, de taille moyenne, mince, presque maigre qui se comporte comme si elle était sûre de son charme. Elle possède des yeux bleu-violet et des cheveux noirs qui dégagent un parfum de violette. Elle œuvre pour le sorcier Tamurello. Dans ce but elle a contacté Shimrod en rêve et l'a rencontré lors de la Foire au Gobelins. Elle lui a demandé de rapporter 13 gemmes de couleurs différentes (pustules des montagnes vivantes) d'Irerly. Elle a voulu faire tuer Shimrod par les montagnes vivantes en changeant les œufs de tonnerre par des galets mais fut contrer par Murgen qui avait aussi utilisé un sort de Hiatus temporel. Elle fut la maîtresse d'un soir de Faude Carfilhiot et s'en est débarrassée en le téléportant dans le Pomperol. Elle est ensuite chargée de transmettre les nouvelles instructions à Torqual et s'enfuit avec ce dernier par suite de l'échec de l'attaque contre le château de Saule-Vert. Elle trouva la mort à Swer Smod par les gardiens de la poterne alors qu'elle était sous l'emprise de la sorcière Desmëi.

Irrésistiblement belle, mais froide et lointaine, Melancthe est une création de la sorcière Desmëi, réalisée en même temps que Faude Carfilhiot. Alors que Carfilhiot est une créature animée par des passions étranges et odieuses, Melancthe a du mal à ressentir tout ce qui s'approche d'une véritable émotion. Sachant qu'elle manque de sentiments, elle fait diverses tentatives pour ressentir quelque chose en jouant avec les affections de Shimrod et de Carfilhiot, puis en s'alliant avec le méchant Torqual, mais avec peu de succès. Ses journées se passent dans sa villa sur la côte ouest d'Hybras, un peu en bas de la côte d'Ys, où elle erre sur la plage, se livre à divers petits sorts et s'amuse en utilisant sa magie pour entrer dans les rêves des autres,
à la fois pour les observer, les narguer ou les inviter à partager leur temps avec elle. Facilement ennuyée, Mélancthe a l'habitude de s'adonner à de curieux passe-temps pour s'occuper, comme récupérer d'étranges bijoux dans des plans d'existence à proximité, ou cultiver une passion pour les étranges fleurs cultivées par un falloy anonyme. Ses obsessions sont passagères et généralement calculées pour voir s'ils provoquent en elle le genre de réponses émotionnelles que les vrais humains expérimentent. Ses obsessions peuvent être dangereuses ; à elle-même et aux autres, alors qu'elle s'efforce de transcender le vide qui se trouve au cœur de son être.

Fleurs Magiques : Melanchte prend possession de fleurs magiques d'une distinction saisissante, avec des couleurs qui semblent trembler avec la force de leur nature. Chaque fleur est différente et projette une personnalité unique

Dépourvu d'émotion : Mélancthe est immunisé aux charmes, aux effets de peur de terreur et autres enchantements.
Simulacre : Mélancthe peut prendre la forme une fois par jour d'une personne morte dont elle à toucher le corps, imitation parfaite sur le plan visuel et olfactif ainsi que les attitudes, expressions et souvenir de la personne, seule demeure une vague et légère couleur verte dans ses extrémités quasiment indétectable. (1sur 20 pour le remarquer)
Abstinence : Mélancthe peut ne pas dormir, ne pas boire, ne pas manger si elle ne le souhaite pas.
Vampirisme : Dans un rayon de 9 mètres toutes les créatures doivent réussir un jet de Charisme / 2 ou bien subir des dommages nécrotiques de 1d8 à 3d8 par round suivant l'humeur de Mélancthe, celle-ci peut suspendre cette aura et peut aussi récupérer les points de vie absorbés si elle en a besoin.
Rupture de la corde d'argent : Si Mélancthe utilise sa dague argentée +4 pour toute attaque réussie, elle peut (20%) trancher le cordon d'argent (Ce qui n'affecte pas les victimes protéger par une barrière mentale) Mais si cette corde est tranchée, elle hottera toutes chance à la victime d'une résurrection possible.
Attrait surnaturel : Les personnes ou créatures situés dans un rayon de 9 mètres ont la sensation d'être proche de ce qu'il désire le plus.
Plus on rencontre Mélancthe plus le charme opère et devient obsédant, elle envahit les rêves de la personne et devient de plus en plus l'objet de ses pensées. Si Mélancthe le désire et que la créature rate alors son jet de sauvegarde contre les sorts alors elle perdra 1 niveau de puissance.

Niveau 1 (5 sorts) : Armure, Charme personne, Invocation d'un familier, Serviteur invisible, Sommeil
Niveau 2 (5 sorts) : Peur, Poche profondes, Rayon d'affaiblissement
Niveau 3 (5 sorts) : Catalepsie, Flèche de Feu, Matière, Paralysie, Sceau du serpent sépia Suggestion
Niveau 4 (5 sorts) : Charme Monstre, Feu charmeur, Invocation de monstre II, Miroir magique, Tentacules noire d'Eward

Niveau 5 (5 sorts) : Chien Fidèle de Mordenkainen, Coffre secret de Léomuld, Invocation de Monstre III, Métempsychose, Nécro Animation
Niveau 6 (2 sorts) : Chasseur invisible, Contingence, Réincarnation, Traquenard
Niveau 7 (1 sort) : Invocation instantanée de Drawmu,Cacodemon, Mot de pouvoir « étourdissement » Souhait mineur

Mélancthe a mémorisé 1d6 sorts Sandestins et 1d4 sorts féeriques, 1d4 sorts Xabiste et 1d6 sorts Normaux



Sorts Xabistes de Melancthe :

Niveau 1 : 4 Sorts
Voile d'Absence : Permet à Melancthe de se rendre temporairement imperceptible aux sens de ceux qui l'entourent.
Chuchotement de l'Éther : Elle peut communiquer silencieusement avec une autre entité à distance.
Éclat d'Indifférence : Rend une cible temporairement apathique ou indifférente à son environnement.

Niveau 2 : 4 Sorts
Mirage de Beauté : Crée une illusion d'une beauté éthérée et presque surnaturelle.
Ombre du Vide : Engloutit une zone dans une obscurité impénétrable.
Écho de Solitude : Isole une cible, la rendant incapable de percevoir ou d'interagir avec d'autres pendant un court instant.

Niveau 3 : 3 Sorts
Dissimulation de l'Âme : Cache temporairement l'essence ou l'âme de Melancthe, la rendant insensible à la détection magique.
Vortex de Silence : Crée une zone de silence absolu.
Miroir de l'Inconnu : Révèle une vision éphémère d'un lieu ou d'un événement lointain.

Niveau 4 :
Éclat de l'Abîme : Invoque une force obscure pour attaquer ou entraver une cible.
Labyrinthe de l'Esprit : Piège une cible dans un labyrinthe mental d'illusions et de souvenirs déformés.
Étreinte du Néant : Engloutit une cible dans un vide momentané, la rendant temporairement incapable d'agir.
Sycophante Ingame : Invoque un lutin qui servira de « mouchard »

Niveau 5 :
Danse des Ombres : Permet à Melancthe de se déplacer entre les ombres.
Souffle de l'Énigme : Confond et désoriente une cible avec un souffle mystérieux.
Chant de l'Éther : Invoque une mélodie surnaturelle qui peut charmer, apaiser ou terrifier ceux qui l'entendent.

Niveau 6 :
Abyssale Séduction : Melancthe peut ensorceler une cible, la rendant complètement dévouée à elle pendant un certain temps.
Voix de l'Éther : Elle peut parler ou murmurer à travers les dimensions, permettant une communication à travers le temps et l'espace.
Ombre de l'Existence : Crée une réplique presque parfaite d'une cible, mais dépourvue d'émotion ou de volonté propre.
Éclat du Néant : Une explosion d'énergie obscure qui engloutit tout dans son rayon, laissant derrière elle un vide silencieux.

Niveau 7 :
Danse des Réalités : Melancthe peut tordre et plier la réalité autour d'elle, créant des poches d'espaces alternatifs.
Chant des Abîmes : Un chant mélodieux qui attire ceux qui l'entendent dans un état de transe, les rendant vulnérables à la manipulation ou à l'influence.
Miroir des Âmes : Révèle la véritable essence d'une cible, exposant ses désirs, peurs et secrets les plus profonds.
Étreinte de l'Infini : Engloutit une cible dans un état d'extase ou de terreur éternelle, la piégeant dans une boucle temporelle.

MEL1 Module pour des aventuriers de niveau 6-8
Mélancthe et le Cœur de Cristal : Les Illusions du Palais

« Les murmures de la beauté envoûtante de Mélancthe ont traversé les terres de Lyonesse. Mais parmi ces murmures, une légende des fées se démarque : celle du Cœur de Cristal. Ce cœur, façonné par les nains à partir d'un rubis le plus pur, est dit être la clé pour déverrouiller les émotions les plus profondes de Mélancthe.
Lorian, un des aventuriers et jeune noble, est tombé sous le charme de Mélancthe. Mais un matin, il découvre que son propre cœur a été subtilisé, remplacé par un morceau de cristal froid. Sans son cœur, Lorian est vide d'émotions, et il est désespéré de le retrouver.
Les aventuriers apprennent que le Cœur de rubis est caché dans les iles anciennes au *Palais de la Princesse Argenta (Suite du module B3*), un lieu infesté de créatures maléfiques : gargouilles vivantes, miroirs ensorcelés qui piègent les âmes, et des ombres qui dérobent la mémoire. Mais le palais cache un secret encore plus sombre : ceux qui y entrent à la recherche du Cœur de Cristal sont condamnés à être trompés par des illusions, les faisant errer éternellement dans ses couloirs.

Guidés par Mélancthe, les aventuriers s'aventurent dans le palais, confrontés à des défis mortels et des énigmes retorses. Mais alors qu'ils approchent de la salle où le cœur est censé être caché, une révélation les frappe : le Cœur de Cristal n'est qu'une illusion, créée par Mélancthe elle-même pour protéger le véritable cœur de Lorian. Elle avait espéré que le danger du palais dissuaderait quiconque de chercher le cœur, mais elle n'avait pas prévu que Lorian lui-même viendrait le chercher.

Avec cette vérité révélée, les aventuriers doivent maintenant faire face à un choix : aider Mélancthe à protéger et garder ainsi son amour et le cœur de Lorian, ou le récupérer ou le détruire et risquer la colère de la sorcière. »



MYOLANDRE

CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *18 (48 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *25%*
TYPE DE TRÉSOR : *G, St, T,V Objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Baton 1d6+3*
ATTAQUES SPÉCIALES *: 4 chances sur 6 de surprendre*
DÉFENSES SPÉCIALES : *immunisé aux charmes*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *55%*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : M 1.80 m poids 65 kg
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 18*
F 11 I 18 S 15 D 16 C 13 Ch 17
École de magie : **Enchantement : Charme,** Altération, Convocation-conjuration, Divination
Monstres Associés : Humanoïdes, Créatures monstrueuses, Fées, Noblesse

Myolandre est un Elfe **l'un des huit Archimages des Isles Ancienne**s à l'époque d'Olam III incontestablement un personnage excentrique, arborant un ego surdimensionné qui ne laisse personne indifférent. Il est constamment en vue, sa bouche toujours prête à lâcher un mot, qu'il soit flatteur ou désobligeant. Myolandre est une forte tête, souvent à la limite de l'insolence, voire la franchissant allègrement. Il partage cette excentricité avec Tamurello, un autre personnage haut en couleur.
Un trait distinctif de Myolandre est son goût pour les changements d'apparence, qu'il effectue aussi souvent que possible. Malgré une palette limitée de statures et de visages différents, il compense cela en possédant pour chacune de ses incarnations une garde-robe gigantesque, véritablement extravagante. Il affectionne particulièrement l'identité de sire Parciflame de Turplian, un jeune homme grand et blond aux cheveux longs, coiffés avec une complexité impressionnante de nœuds et de circonvolutions. Le regard perçant et le sourire moqueur de ce seigneur de Turplian ajoutent à son charme hautain. Sa tenue est tout aussi recherchée, avec une chemise blanche à Jabot, un veston vert forêt, des boutons de manchette dorés, une culotte noire, des chaussettes blanches et des souliers vernis. Cette apparence est celle qu'il adopte lorsqu'il se pavane à la cour d'Avallon pour tourner en dérision les nobles qui flattent sans relâche le roi Audry. D'ailleurs, sa rapière richement sertie de pierreries, pendue à son côté, lui a déjà permis de remporter plusieurs duels qu'il avait imprudemment provoqués par sa langue bien pendue.
L'inconstance de Myolandre pourrait s'expliquer par le fait qu'il est l'Archimagicien possédant la plus grande proportion de sang de fée dans ses veines. De plus, il entretient des relations étroites avec le peuple de la forêt, entretenant une sorte de correspondance avec une demi-douzaine de rois fées. Son château en Dahaut, à l'ouest d'Avallon, est un reflet de sa personnalité complexe. Cette bâtisse est constituée de six hautes tours effilées, chacune renfermant un laboratoire spécifique dédié à l'étude d'un aspect des sandestins hexamorphes. En outre, chacune de ces tours permet d'établir une communication avec un royaume fée particulier et offre diverses protections contre des dangers spécifiques tels que le feu, le froid, la foudre, les tremblements de terre et les projectiles de toutes tailles, ainsi que contre le passage du temps. Ainsi, le manoir reste inchangé depuis le premier jour de sa construction, témoignant de l'attachement de Myolandre à la préservation de son environnement.
En dépit de sa réputation bien méritée de verve acérée, Myolandre sait faire preuve de retenue lors des réunions des Archimagiciens, étant conscient du regard attentif de Murgen. Toutefois, dès qu'il sort de ces réunions, aucun seigneur des îles anciennes ou du continent n'est à l'abri des cruelles railleries d'une des personnalités de Myolandre. En dehors de son étude de l'archimagie, il se délecte particulièrement de fréquenter la noblesse terrestre, séduisant et insultant les mortels pour satisfaire son ego. Ses préoccupations tournent quasiment exclusivement autour de sa personne et, lorsqu'il côtoie les humains, ce n'est jamais dans le but de les aider, mais simplement pour se délecter de leur admiration impuissante face à ses pouvoirs. Malgré cela, il reste dans les limites acceptables définies par l'édit de Mugen, qui lui permet d'agir à sa guise, pourvu qu'il ne franchisse pas certaines lignes rouges.

Module MY1 pour des personnages de niveau 12-16
Les Mystères des Îles Anciennes

« Le royaume du Lyonesse est en émoi. L'Archimage Myolandre, réputé pour ses liens avec les fées, a révélé l'existence d'un puissant artefact : le Cœur de l'Éclat Stellaire. Cet objet, dit-on, détient des pouvoirs incommensurables, capables de dévoiler des connaissances anciennes et d'offrir des visions de l'avenir. *Suite du Module L1 - Le secrêt de la colline aux ossements, Lenard Lakofka (la tour de pelltar)*
Les aventuriers, guidés par Shimrod et accompagnés de sa fille la princesse Madouc , se lancent dans une quête pour retrouver cet artefact avant qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Leur voyage les mène à travers des territoires ensorcelés, peuplés de créatures étranges
Mais alors que la quête avance, un retournement inattendu se produit : le Cœur de l'Éclat Stellaire n'est pas ce qu'il semble être. Au lieu d'être une source de pouvoir, il est en réalité un piège conçu par Desmëi pour attirer et emprisonner Myolandre, dans le but de s'emparer de ses pouvoirs. Les aventuriers doivent alors faire face à un dilemme : sauver Myolandre et risquer la colère de Desmëi, ou abandonner leur quête et laisser le Lyonesse à la merci des forces obscures.
Avec le destin du royaume en jeu, les aventuriers doivent naviguer dans un labyrinthe d'illusions, de trahisons et de magie pour découvrir la vérité cachée derrière le Cœur de l'Éclat Stellaire et sauver le Lyonesse des ténèbres qui le menacent. L'aventure des Mystères des Îles Anciennes vous attend. Oserez-vous relever le défi et percer les énigmes

Ensorcelantes de Myolandre ? »

Niveau 1 (5 sorts) : Amitié, Charme-personne, Course, Injonction, Maléfice, Murmure dissonant, Moquerie, Sommeil. Passage sans trace, hypnotisme
Niveau 2 (5 sorts) : Charme-personne ou mammifère, Croc en Jambe Discours Captivant, Paralysie, Fouet mental de Tasha, Lien, Messager animal, Peur, Poches profondes Rayon d'affaiblissement, Suggestion.
Niveau 3 (5 sorts) : Ennemis à Foison, Paralysie Animale, Piège Sylvestre, Sieste, Suggestion,
Niveau 4 (5 sorts) : Abri sûr de léomund, Charme-Monstres, Confusion, Compulsion, Émotion, Feu charmeur, Maladresse, Miroir magique, Paralysie végétale
Niveau 5 (5 sorts) : Chaos, Débilité Mentale, Douleur, Golem, Quête Religieuse, Lamentable provocation de léomund, Paralysie des monstres
Niveau 6 (3 sorts) : Enchantement, Mauvais œil, Suggestion de groupe, Vigiles et sentinelles, Débilité Mentale, Quête magique
Niveau 7 (3 sorts) : Charme-plante, Mot de Pouvoir Douloureux Véritable nom, Confusion, Doigt de mort,
Niveau 8 (2 sorts) : Antipathie-Sympathie Attache, Charme de masse Requête, Enfouissement, Danse irrésistible d'Otto, Mot de pouvoir étourdissant.
Niveau 9 (1 sorts) : Secours, Mot de pouvoir mortel.

En tant qu'elfe Myolandre bénéficie d'une résistance spéciale à la magie de 25%, et est immunisé aux sorts de son école : Charmes, sommeil et tous les Enchantements, il possède l'infravision il est capable de

percevoir les radiations dans le spectre infrarouge et donc capable de voir dans l'obscurité en se basant sur les radiations variables émises par les sources de chaleur, jusqu'à 18 mètres
Il détecte les passages secrets et les portes dissimulées, En passant simplement à moins de 3 mètres d'une porte dérobée (derrière un rideau, un meuble, etc.), il a 1 chance sur 6 de la remarquer (1 sur 1d6)
S'il recherche activement un passage secret il aura 2 chances sur 6 de le découvrir (1-2 sur 1d6).

NOUMIQUE



CLASSE D'ARMURE : *7*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *20 (42 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, Gemmes, Objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague 1d4+3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M 2m poids 80 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 20*
F 9 I 18 S 15 D 16 C 16 Ch 14
École de magie : **Abjuration**
Monstres Associés : Humanoïdes, Créatures monstrueuses, Fées

Noumique est l'un **des huit Archimages des Isles Anciennes** à l'époque d'Olam III étrange, autant qu'il puisse l'être par rapport à ses collègues. Il est réservé et souvent insondable. A l'inverse de Myolandre il parle peu. Comme s'il choisissez avec un soin extrême ses mots, et quand il s'exprime ses paroles sont sibyllines. Ses interlocuteurs sont contraints de réfléchir deux fois plus longtemps que lui pour saisir le sens de ses phrases, et ensuite en y repensant, ils ne peuvent manquer de trouver d'autres interprétations malheureusement complètement divergentes. Les Archimages eux-mêmes peinent à toujours bien traduire les énigmes du magicien, Si bien que son avis est davantage demandé par politesse que par réel intérêt. Néanmoins il ne se trompe pratiquement jamais dans ses prédictions, le tout étant de savoir déchiffrer correctement ce qui ne parait être que des élucubrations sans queue ni tête.
Afin de ne pas attirer l'attention, ou peut être parce que cet aspect des choses ne l'intéresse guère, Noumique à choisi l'apparence la plus neutre possible et ne prend guère le temps d'en changer. Il se présente comme un homme sans âge, plutôt grand et sec de corps, empreint d'une majesté teintée d'autorité. Ses cheveux comme ses yeux sont d'un noir profond, ses traits sont fins et sa bouche qu'un trait horizontal. Il porte une tenue très simple faîte d'une robe de laine beige, d'un cordon doré à la taille et de sandales. Sa demeure est située au nord des Îles Anciennes. Sur la côte de la Godélie, à une trentaine de miles de Cluggagh. Le manoir à été construit suivant d'anciennes et obscures considérations architecturales dont le résultat est une construction torturée ou les angles aigus succèdent aux longues courbes. Il est difficile de dénombrés les étages du bâtiment tant les paliers intermédiaires sont disparates et irrégulièrement placés. Plusieurs sandestins de faibles puissances sont incrustés dans les murs dans le seul but de fausser les perspectives, ce qui met mal à l'aise le visiteur ignorant. Il parait que toute une partie de la maison se situe à une dimension irréelle et qu'une fenêtre donne directement sur un autre monde Paador.
Il est plus un théoricien qu'un praticien des arts magiques et plus un philosophe qu'un véritable lanceur de sort. Il passe des semaines entières enfermer dans sa chambre d'étude à médité sur un court passage d'un écrit ancien ou à travailler sur une équation indéchiffrable. Cet archimage est Obsédé par l'analyse et la logique. Il a étudié, amélioré et même entièrement créer plusieurs systèmes mathématiques insolites et imaginaires, afin de parfaire ses connaissances de toutes les dimensions connues et inconnues de l'espace et du temps. Il ne faut pas sous estimer Noumique. Il à plusieurs siècles d'existence et de recherche derrière lui. Il est très puissant et ses colères peuvent être terribles.
Le choix d'édifier son manoir à l'écart de route empruntées par les marchands dans une région les plus arides des îles Anciennes correspond bien au tempérament de l'Archimage qui est sans doute celui qui s'intéresse le moins aux mortels perdus qu'il est dans ses pensées étranges mélangeant science, imaginaire et magie.
Niveau 1 (5 sorts) : Apaisement, Absorption des éléments, Alarme, Armure, Armure de mage, Bouclier, Bouclier de la foi, Cérémonie, Collet, Protection contre le mal/ Bien Sanctuaire
Niveau 2 (5 sorts) : Préservation, Rire incontrôlable et hideux de Tasha, Aide, Lien de protection, Passage sans trace, Protection contre le poison, Restauration partielle, Verrou magique
Niveau 3 (5 sorts) : Anti-détection, Cercle de Magie, Contre-sort, Délivrance des Malédictions, Forteresse d'intellect, Glyphe de protection, Guérison de la cécité, Lueur d'espoir, Protection contre une énergie, Dissipation de la magie, Dissipation des illusions, Protection contre le mal sur 3 mètres, Protection contre les projectiles normaux, Délivrance de la paralysie
Niveau 4 (5 sorts) : Aura de vie, Aura de Pureté, Bannissement, Globe mineur d'invulnérabilité, Liberté de Mouvement, Peau de pierre, Protection contre la mort Désenvoutement
Niveau 5 (5 sorts) : Cercle de pouvoir, Châtiment du Ban, Contrat, Expiation, Évitement, Révocation, Restauration Supérieure, coquille Anti-vie
Niveau 6 (4 sorts) : Bulle anti-magique, Globe d'invulnérabilité, Interdiction, Punition spirituelle, Répulsion, Protection primordiale
Niveau 7 (3 sorts) : Bannissement, Isolement, Retour, Symbole
Niveau 8 (3 sorts) : Aura sacré, Immunité magique de Serten, Protection d'esprit, Champ Anti-Magie
Niveau 9 (2 sorts) : Emprisonnement, Sphère prismatique, Mur prismatique, Invulnérabilité

BAÏBALIDÈS

CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *20 (45 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *40%*
TYPE DE TRÉSOR Parchemins*, Objets magiques, potions*
Nbre D'ATTAQUES : 1 sortilège
DÉGÂTS/ATTAQUE : Dague 1d4+4
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M 1.83m 85 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 20*
F 12 I 18 S 16 D 16 C 16 Ch 13
École de magie : **Divination**, Abjuration,Altération,Nécromancie
Monstres Associés : Humanoïdes, Créatures monstrueuses, Fées

Baïbalidès de Lamneth (où réside la fontaine fabuleuse) e**st l'un des huit Archimagicien** le plus semblable a Murgen, il est presque aussi ancien et a tout comme lui évolué en direction de la sagesse. Calme et posé, ses connaissances de la magie et des magiciens sont encyclopédiques. Il possède en outre une immense collection d'objets tous plus bizarres et plus exotiques les uns que les autres. Contrairement à la plupart de ses collègues, Baïbalidès ne change que rarement d'apparence, laissant le luxe et l'excentricité à ses camarades, préférant la simplicité à l'ostentatoire. Il se contente de son corps d'origine, car c'est celui dans lequel il se sent le plus à l'aise. Celui-ci se présente sous les traits d'un homme de quarante ans, de taille moyenne et de forte corpulence, aux cheveux et aux yeux bruns, au visage massif et peu gracieux, pourvu d'un large nez et de lèvres épaisses. Sa garde robe est à l'image de son physique, simple et confortable. La maison de Baïbalides est une espèce d'entrepôt, où sont aléatoirement rangés les nombreux objets étranges de l'archimagicien. Elle est sise sur l'ile déserte de Lanmeth, à quelques encablures de la cote est du Wysrod en Godélie au nord d'Avallon. La péninsule de Wysrod est en rébellion depuis des générations, L'ilot étant dépourvu de port. Il est difficile d'accès, ce qui décourage les visiteurs non-magicien de se rendre sur place. Le manoir en lui-même est assez simple : un corps de logis principal carré, flanqué d'une tour, elle aussi carrée, a chaque angle. L'intérieur déborde de matériel aux usages inconnu de tous, Baïbalides exepté,d'étagère chargées de centaine de grimoires, de rouleaux de parchemins, reprenant en détails les biographies d'anciens mages. L'archimagiciens et fasciné par les ustensiles complexes et exotiques et tire une grande fierté de la collection d'objets hétéroclites conçus par ses soins ou rapporté de lieux et de temps parfois très lointains. Passionné par ce domaine, il a amassé une connaissance sans faille de l'histoire de la magie et de ses utilisateurs. Il est considéré par tout les mages, et certain viennent de très loin pour le consulté. Les trois laboratoires de l'archimagicien fonctionnent en permanence, à décanter un élixir, à analyser un morceau de roche n'appartenant pas à la terre ou retranscrire en langage hermétique un alphabet imaginaire. Baîbalidès n'apprécie guère l'agitation de ses pairs et se range donc naturellement du coté de Murgen pour faire respecter son édit. Les archimagiciens ont été bien plus nombreux depuis le début de leur histoire, mais ils ne sont pas immortels et la magie est une occupation dangereuse.

Réduction de dégâts : Baïbalidès possède un pouvoir spécial qui ignore les dégâts infligés par la plupart des armes et des attaques naturelles. Les blessures guérissent aussitôt ou les armes glissent sur lui et ne le blesse pas (Dans tous les cas l'adversaire sait que l'attaque n'a aucun effet) mais Baïbalidès reçoit des dégâts réduit des énergies destructrices même non magique.

Niveau 1 (5 sorts) : Détection de la Magie, Présage, Charme-Personnes, Lumière, Armure, Bouclier, Détection du poison, Prévision du temps, Localisation d'animaux, Perception de l'équilibre, Eau Divinatoire, localisation de plante, Écriture, Disque flottant de Tenser, identification, lecture de la magie
Niveau 2 (5 sorts) : Invisibilité, Localisation d'Objets, Bruitage
Détection de l'Invisibilité, Lévitation, Détection de la vie, Détection des charmes, Détection des Pièges, Détection Mal/Bien, Perception des alignements
Niveau 3 (5 sorts) : Clairaudience, Clairvoyance, Dissipation de la Magie, Localisation d'objet Invisibilité sur 3 Mètres, Contact d'Autres Plans, Don des langues
Niveau 4 (5 sorts) : Miroir magique, Coffre Secret de Léomund,Distorsion des Distances, Envoi, Détection des Illusions, Détection des mensonges, Divination, Localisation de créature
Niveau 5 (5 sorts) : Contact d'autres Plans, Contrôle du Climat,Chasseur Invisible Douleur, Eau Aérée, Envoi, Bassin magique, Vision réelle, Mythe et légende,
Niveau 6 (4 sorts) : Mythomancie, Bulle Anti-Magique, Cogitation de Mordenkainen, Vision réelle, Désintégration, Lithomancie, Orientation,
Niveau 7 (3 sorts) : Vision suprême, Lithomorphose,
Niveau 8 (3 sorts) : Attache, Poing de Bigby, Requête, Sphère télékinétique d'Otiluke, Sens de l'orientation,
Niveau 9 (2 sorts) : Prémonition, Nuée de Météores, Sort Astral,

TWITTEN

CLASSE D'ARMURE : *5*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *20 (39 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE *0%*
TYPE DE TRESOR : *H x3, Z x3 Parchemins, Objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : Sorts
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Télépathie*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre chaotique*
TAILLE : *M 1.58m 55 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 20*
F 11 I 16 S 15 D 16 C 16 Ch 15
École de magie : Altération-transmutation, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Monstres Extra-planaires, Aberrations, Bêtes, Créatures Artificielles, Dragons, Élémentaires, Humanoïdes

Twitten l'Archimage: sorcier, fils d'un Hafelin et d'une prêtresse chauve du Kaï Kang. C'est ce magicien qui a découvert et exploré les 10 mondes de Chronos dont fait partie la Terre et qui a placé le poteau de fer à un croisement dans la forêt de Tantrevalles. Il a composé un almanach sur ce sujet qui possède une très grande valeur puisqu'il permet de passer d'un monde à l'autre grâce à des "noeuds" (sur Terre il s'agit du poteau de fer du carrefour de Twitten). C'est l'ennemi de Murgen.
Twitten décrit dans son Almanach la progression des mondes parallèles qui nous entourent : Un ensemble de 10 mondes superposés qui inclut notre propre Terre Gaéenne.

Exploitation des conjonctions astrales : Twitten peut calculer l'alignement des corps astraux (planètes, comètes, astéroïdes, plans...) et utilise sa magie pour faire des voyages extra planétaires et extra planaires lorsque certain d'entre eux sont alignés. Durant ses conjonctions il peut les prévoir à 10d10 heures seulement.

Aura surnaturelle : Les animaux refuse d'approcher Twitten à moins que leur maitre ne réussisse un test de dressage.

Afinité avec l'énergie négative : Twitten est vivant mais réagit aux énergie positive et négative comme s'il était un mort-vivant : l'énergie positive le blesse et l'énergie négative le soigne, il peut d'ailleurs absorber s'il touche une créature ses points de vie (1-10) ou 1-2 niveau d'énergie.

Niveau 1 (5 sorts) : Détection de la Magie, Charme-Personnes
Lumière, Armure, Bouclier
Niveau 2 (5 sorts) : Invisibilité, Localisation d'Objets ou de créatures, Bruitage Détection de l'Invisibilité, Lévitation
Niveau 3 (5 sorts) : Clairaudience, Clairvoyance,Dissipation de la Magie Invisibilité sur 3 Mètres, Contact d'Autres Plans
Niveau 4 (5 sorts) : Coffre Secret de Léomund,Distorsion des Distances Envoi, Détection des Illusions,Force Fantasmagorique
Niveau 5 (5 sorts) : Contrôle du Climat, Chasseur Invisible
Douleur, Eau Aérée, Envoi
Niveau 6 (4 sorts) : Bulle Anti-Magique,Cogitation de Mordenkainen
Contingence Désintégration
Niveau 7 (3 sorts) : Invocation d'Élémentaire,Lithomorphose
Main d'Interposition de Bigby, Mur de Force
Niveau 8 (3 sorts) : Attache, Poing de Bigby, Requête, Sphère télékinétique d'Otiluke,
Niveau 9 (2 sorts) : Nuée de Météores, Sort Astral, Absorption d'énergie

Les 10 mondes glissent et se croisent. Les interconnexions sont difficiles à trouver et de nature évanescente. Le modèle de Twitten des Dix Mondes de Chronos se compose d'un axe sur lequel 10 lentilles sont fixées et peuvent tourner librement. Chaque lentille tourne autour de l'axe à sa propre vitesse ; certains, comme Nith, tournent rapidement, tandis que d'autres - Pthopus, par exemple - se déplacent à un rythme décousu. Parfois, les lentilles se chevauchent et la lumière focalisée à travers l'une peut également se focaliser à travers l'autre. Ces synchronies entre les mondes représentent les moments où le voyage entre eux est possible ; lorsqu'ils ne sont pas synchronisés, les sorts [Porte] et les Portes de fer cessent de fonctionner.

Il n'y a pas deux mondes identiques. L'archi-magicien Ticely
Twitten, qui a catalogué plus d'une centaine de mondes distincts, n'a jamais trouvé moins de 23 différences significatives entre deux mondes, bien que certaines de ces différences soient si obscures qu'elles n'ont d'importance que pour un obsessionnel comme Twitten. Le magicien appelait son monde natal Terre gaéenne,et ceux qui voyagent entre les mondes ont tendance à emboîter le pas. En fait, une grande partie de la compréhension des autres mondes a été divulguée pour la première fois par ce mage dans le tome séminal et exceptionnellement rare qui a fini par s'appeler Almanach de Twitten, bien que ce ne soit certainement pas son nom d'origine.

Tanjecterly et Autres Mondes : Tanjecterly est le monde le plus proéminent de la série. D'autres mondes mentionnés incluent Irerly, Arcady, Thinsmole, Hai-Hao, Xabiste, Mang Seven, Mel, Dadgath, et Myrdal. Certains sont des domaines démoniaques, d'autres ont des caractéristiques uniques comme des montagnes parlantes.

Lucanor : Il s'agit d'un dispositif magique composé de sept disques rotatifs qui pourraient correspondre à certains de ces mondes. Il a été possédé par Tamurello et acquis par Shimrod.

Magie Verte : La magie verte est un élément récurrent, associé à Desmei. Il est suggéré que cette magie provient de Mel, et non de Xabiste, bien que cela ait été une source de confusion.

Dekadiade : Il s'agit d'un système de dix mondes, y compris la Terre Gaéenne et Tanjecterly, qui fonctionne en synchronicité. Il a été incliné sur un axe par le dieu Chronos. 10 mondes Chronos : Terre Gaïane, (1) Tanjecterly, (2) Nith (3) est entièrement rempli d'eau, Woon, (4) Pthopus (5) est vraiment insipide puisqu'il n'est qu'une seule âme léthargique, Paador (6), Cheng (7) qui pourrait fournir un habitat agréable au sandestins, et Hidmarth (8) Skurre (9) qui purulent infestés de démons. Quand à Underwood (10) il n'est parcouru que par un long gémissement Mais aussi d'autre monde séparé de l'axe comme : Pharsad, Haï-Hao, Mang Sept, Mel, Dadgath, La Carpiscovie ou Margaunt ou Irely

Cheng - Altérité 90%
Cheng peut paraître, bien qu'irréel et renversé, il est tout simplement incroyable. Le Voyage ici est impossible et la magie aussi avec des excuses. Seul les Rêves arrivent à suivre ce monde. Le terme "Cheng" peut évoquer, bien que de manière mystérieuse et déroutante, des aspects liés à l'altérité. Il peut être associé à des éléments étranges ou inhabituels. L'idée est que cette relation avec l'altérité, ou peut-être avec deux concepts différents, doit être constamment réalisée et explorée.
Les seuls indices dont nous disposons semblent provenir d'une réalité autre, ce qui les rend peu fiables et difficiles à interpréter. Une entité appelée "Excelsior" a investi un temps considérable dans le déchiffrage de ces indices. Tout cela dans l'espoir d'obtenir au moins un début de compréhension, de démêler le fil des significations cachées.
Un élément récurrent qui relie ces éléments mystérieux est la couleur verte. Cette couleur semble agir comme un harmonisateur, créant une sorte de lien avec le kaléidoscope d'expériences vécues par les voyageurs qui empruntent le chemin du retour. Cette métaphore illustre les différentes perspectives et visions de ceux qui reviennent

d'explorations et de découvertes, formant ainsi une riche mosaïque de compréhension.
Plus loin, les horizons s'étendent, révélant des énigmes enfouies depuis des éons. Le paysage se transforme en une toile d'histoires, où chaque pinceau de lumière crée une danse éphémère. Les étoiles guident les rêveurs, leurs rêves se mêlant à la trame de la réalité, créant ainsi une mélodie céleste.

Hidmarth Altérité 80%
Le monde infernal d'Hidmarth semble être entièrement Les formes de vie intelligentes dominantes ont la forme d'énormes vers plats, bordés de pattes charnues qui se tordent et dont la bouche ressemble à une scie circulaire. Ces démons connaissent très bien la mort, la maladie et la destruction. On peut y acheter des gaines qui protègent contre les effets digestifs du monde ; ces gaines transparentes et vivantes sont faites d'un parent subsaptique des démons Hidmarthi et sont enroulées autour du personnage comme une robe à capuche. Des milliers de pseudopodes caoutchouteux extrudent et lient la gaine au porteur. Hidmarthi utilise les émotions fortes comme monnaie d'échange, en particulier l'espoir et d'autres émotions positives qui sont rares dans ce monde infernal.

Nith Altérité 60%
Nith est entièrement rempli d'eau ; les visiteurs arrivant de la terre commencent immédiatement à se noyer à moins qu'ils ne prennent les précautions appropriées. Les niveaux supérieurs du monde sont le domaine d'immenses monstres lumineux qui opèrent des mouvements quotidiens et des migrations saisonnières. La lumière filtre de ces créatures brillantes jusqu'au sol du monde, mais la majeure partie de Nith existe au crépuscule. Périodiquement, ces monstres se battront, et le sang et les parties du corps qui pleuvent, ainsi que la peau desquamée et les excréments corporels, sont la seule source de nutriments pour l'écosystème de Nith ; capturé d'abord par les bernaches filtreuses, puis par les limaces de mer brouteuses et enfin par les ankylostomes qui sont les principaux prédateurs.
Les Nithese croient qu'ils descendent de parasites qui vivaient sur la peau des puissants monstres phosphorescents ; qui, des éons passés, ont perdu leur emprise sur leurs hôtes et ont dérivé jusqu'au fond de la mer. Nithes ont la peau grise et quatre bras ; ils ont des pièces buccales perçantes qui sont enfoncées dans la nourriture, souvent encore vivantes. Les nithes ont des carapaces partielles sur leurs articulations mais ont la peau nue ailleurs. Ils ne savent pas nager et dépendent de moyens de transport tels que des montures géantes de vers à ruban.

Paador Altérité 50%
Les impressions accablantes de Paador sont la chaleur et le bruit. Paador est un monde désertique ; il n'a pas de variation de climat ou de biomes et manque complètement de saisons.
Les journées sont implacablement identiques : chaleur étouffante de 45°C de trois soleils immobiles. Le bruit bruyant qui remplit le monde semble provenir du vent ; c'est plus haut pitched quand le vent est plus fort, mais il n'est jamais plus calme, et il noie tous les autres bruits. Tout le monde sur Paador est fonctionnellement sourd. Le temps passe plus vite sur Paador que sur GaeanEarth ; une journée sur Paador ne consomme que 8 heures sur terre.
Aucune vie intelligente n'a été découverte sur Paador. La faune descend d'un ancêtre semblable à un oiseau à quatre pattes, qui utilise son plumage aux couleurs vives pour communiquer entre eux. La végétation dominante ressemble à un cactus baril, mais sans épines et pouvant atteindre vingt mètres de haut. Les plantes plus grandes développent des fissures à la base qui peuvent être suffisamment grandes pour admettre des créatures de taille humaine à l'intérieur creux.
Ces intérieurs ombragés soulagent la chaleur mais hélas, pas le bruit ; cependant, ils sont souvent utilisés par les animaux indigènes, qui comprennent plusieurs espèces

Pharsad Altérité 50%
Pharsad apparaît comme une mer de nuages dans laquelle flottent des îles rocheuses comme des icebergs dans un océan polaire. La surface supérieure du monde est éclairée d'une lumière perpétuelle, et les îles sont couvertes d'une jungle épaisse et de marécages tropicaux puants. Au fur et à mesure que l'on descend dans les nuages, il fait de plus en plus sombre, et il y a aussi de la vie qui s'accroche au dessous des îles flottantes, demeurant dans l'obscurité perpétuelle parmi les vastes forêts de moisissures visqueuses et les prairies fongiques.
Il existe deux formes de vie dominantes sur Pharsad. Les Bearded Gryphs vivent dans les jungles du côté lumineux. Contrairement à la plupart des animaux du côté lumière, les griffons barbus sont incapables de voler, ils sont donc isolés sur les îles sur lesquelles ils sont nés à moins qu'ils ne soient assez courageux pour se lancer dans un voyage de découverte dans un canoë sculpté dans la roche flottante. Les griffons barbus ont quatre sexes et vivent en couples accouplés (bien que les 10 combinaisons de paires de sexes ne soient pas toutes compatibles); en général, les espèces sont trop antagonistes les unes envers les autres pour former des villages ou des sociétés. La progéniture est chassée du nid dès qu'elle peut répondre à ses parents. Les liens de couple ne durent souvent pas longtemps; les querelles entre époux sont violentes et le divorce se fait par meurtre. Du côté obscur se trouve le vaste empire des Mordykes. Cette race, apparaissant comme des gorilles-araignées à la peau noire, est complètement aveugle, mais s'appuie sur le toucher et le son pour communiquer. Les Mordykes vivent une vie strictement enrégimentée déterminée par le statut social. Leur élite est constituée d'hermaphrodites dont le désir et la capacité de procréer ont été activés par les élites via un processus étroitement surveillé. L'Empire des Mordykes est en guerre avec les Bearded Gryphs bien que la cause ou le but du conflit ne soit pas clair Une troisième forme de vie sur Pharsad est le Bezander. Ils habitent dans l'océan nuageux ; longues créatures serpentines à peine comprises puisque la plupart des rencontres avec elles entraînent la mort pour toutes les personnes concernées. Les Mordykes vivent dans la peur de ces prédateurs ; les Bearded Gryphs affectent une attitude de respect prudent à leur égard. Il n'est pas clair si les Bezanders sont intelligents ou non

Phopus Altérité 40%
Toutes les portes de Pthopus amènent le voyageur sur la même lune solitaire suspendue dans un vide noir. Il y a de la lumière à voir, bien que sa source soit inconnue. La lune – faute de nom, également appelée Pthopus - n'a qu'une centaine de kilomètres de circonférence et il y a peu de relief à l'exception d'une poussière argentée. Il n'y a pas de sources d'eau ici, et il ne semble pas y avoir d'êtres vivants ici. Des pistes mystérieuses d'origine inconnue sont parfois trouvées à la surface de Pthopus.
Il y a en fait une forme de vie ici - la lune elle-même.Pthopus est sensible, et il n'est pas au-delà des compétences d'un magicien de trouver un moyen de communiquer avec lui. Pthopus est une âme mélancolique et engourdie, quoique sans méchanceté ni mensonge. S'il peut être cajolé dans une conversation, il s'avère qu'il est très compétent sur une variété de sujets.

Skurre Altérité 70%
Skurre est un monde démoniaque classique de chaleur torride et de vapeurs étouffantes. Ce qui passe ici pour le sol a l'apparence d'une fumée solidifiée, et il est extrait comme de la roche pour former des habitations. L'air lui-même est en feu, chauffant le fer à une lueur rouge cerise en quelques minutes seulement et faisant fondre des métaux plus mous. Tout ce qui ne peut résister à la chaleur de la fournaise est immédiatement immolé.
Les Skurréens indigènes sont un peu plus grands que les humains avec une construction grêle qui est encore essentiellement humanoïde. Les Skurreans sont recouverts d'un exosquelette noir corné; dont l'intérieur est rempli d'une substance brûlante qui passe pour la chair et le sang. Ils n'ont ni mains ni pieds discernables; leurs membres se terminent par des pointes acérées et ils font toutes les manipulations fines avec des tentacules qui sont assis dans une rainure qui va de leur gorge à leur aine. Les voies des démons de Skurre sont incompréhensibles pour les étrangers.

Tanjecterly Altérité 30%
Des dix mondes de Chronos, Tanjecterly est le seul autre que Gaean Earth qui peut soutenir la vie humaine pendant une période significative. Tous les quelques mois, Gaean Earth et Tanjecterly glissent en synchronisation pendant six à neuf jours, lorsque des sorts peuvent être utilisés pour effectuer le passage entre les deux. Dans une ville appelée Asphrodiske, l'archi-magicien Twitten a installé une IronDoor au centre de Parley Place, qui est le jumeau du poteau de Twitten's Corners.
Le ciel de Tanjecterly est gris chiné, et possède deux soleils statiques (l'un vert, l'autre jaune citron) qui tournent l'un autour de l'autre. Le passage du temps – qui est plus lent que celui de Gaean Earth d'environ 25 % – peut être marqué par une seule lune noire. La végétation prend diverses nuances de bleu et de rouge foncé et a tendance à se développer sous des formes sphériques.
Les humains sont sans doute la forme de vie dominante, principalement transportés ici par des sorciers dans le passé pour des raisons inconnues. Cependant, ils ne sont pas la seule vie intelligente sur Tanjecterly. Les féroces ont grossièrement la forme d'un homme, mais ils sont plus grands et capables de furies de combat folles. Ils ont une tête lourde avec un front bas, un nez court et des yeux fauves qui regardent à travers des fentes entre les crêtes de cartilage. Leurs longs bras, propulsés par des épaules massives, sont munis de mains griffues et de



griffes qui sortent des jointures. Une peau noire recouvre le cuir chevelu, une bande le long du dos et autour de la région pelvienne. Les féroces sont agressifs et prédateurs, à juste titre redoutés par les colonies rurales. La batrache hespide est une créature imposante en forme un peu comme un homme et un peu comme un crapaud ; ses bras sont immensément puissants, son cuir gris est à l'épreuve des lances et des flèches, et sa morsure est venimeuse. Les anguilles gobelines sont de hautes créatures minces, grises comme de la pierre, avec de hautes têtes pointues. Leurs yeux ressemblent à des disques de verre noir et ils ont de longs volets nasaux coriaces. Ils ne sont pas particulièrement intelligents. Les hommes sur échasses mesurent cinq mètres de haut, avec des corps grêles Parmi les formes de vie non conscientes figurent :

• Wole :Une grande bête noire à huit pattes avec un enchevêtrement compliqué de cornes, des tiges oculaires flexibles et des tubes d'alimentation pour une tête. Les loups de tapis ont un dos plat et large de 20 pieds de long et sont utilisés comme bêtes de somme. Les loupes de stimulation sont plus petites et utilisées comme montures pour une seule personne

• Panter nastique : Semblable à un loup à deux pattes, bien qu'il se nourrisse de sang par des orifices râpeux dans la paume de ses pattes avant. • Badrillo : Un tigre noir aux pattes écartées avec une rangée de trois cornes acérées sur le front. Ils sont exceptionnellement difficiles à dresser et ne sont donc montés que par les meilleurs chevaliers.

Underwood Altérité 25%
Underwood semble être une étendue infinie d'arbres immenses. Ils Ont tous une écorce gris-argent et semblent d'un âge similaire. Il n'y a pas de sous-bois, juste de la terre noire nue. Pour autant qu'on puisse le déterminer, les arbres d'Underwood n'ont ni feuilles, ni fruits, ni graines, bien que leurs couronnes n'aient jamais été atteintes par ceux qui escaladent les troncs massifs. Les arbres saignent de la sève rouge lorsqu'ils sont endommagés par des pitons et d'autres outils d'escalade. Il n'y a aucun signe de vie animale à Underwood, ni de vent ni de précipitations. Toujours présent est un faible gémissement; souvent, il plane à la limite de la perception, mais périodiquement il devient plus fort puis s'estompe, bien qu'il n'y ait aucune indication que la source du son se déplace

Woon Altérité 45%
Woon est un monde en forme de bol dont le soleil reste stationnaire au-delà de son bord, mais des anomalies gravitationnelles font basculer et tourner le monde. Le pourtour du monde obscurcit le soleil toutes les 6 heures pour au moins une partie du monde, la durée de cette « nuit » varie de 1 à 8 heures. La rotation de Woon fait que les voyageurs du monde subissent des effets gravitationnels de plus en plus importants à mesure qu'on s'éloigne du nadir du monde : près de son bord, un Gaean Earther ne peut même pas se tenir debout.
Un groupe de prédateurs Woonish, appelés ossips, chasses-en créant une impulsion qui annule momentanément le monde. gravité autour de ses proies. Les victimes sont projetées en l'air puis redescendues avec une grande force, l'ossip se régale alors des restes brisés. Certaines proies ont évolué pour résister à cette attaque en étant en forme de boule et caoutchouteuses; d'autres peuvent s'accrocher à la terre avec une grande force pour contrer l'attaque des ossips. Ces derniers ont été élevés en bêtes d'ancrage par la seule espèce intelligente de Woon, les gronchen. Les gronchen ont un profil en forme de cône, de par leurs pieds larges, leurs pattes courtes épaisses, leurs torses effilés et leurs têtes fines. Ils construisent des complexes à l'épreuve des ossips dans lesquels vivre et sont toujours enchaînés à leur bête d'ancrage personnelle.

Autres Mondes dans la Dekadiade : En plus de Tanjecterly et de la Terre Gaéenne, huit autres mondes font partie de la Dekadiade, chacun ayant ses propres caractéristiques et avertissements.

Conclusion : il y a dix-neuf mondes dimensionnels dans "Lyonesse", dont dix font partie d'un système appelé Dekadiade. Il note également l'existence de contradictions et de résolutions conceptuelles concernant l'origine de la magie verte.

Arcadie – où les dryades mais pas les fées peuvent aller (SG p. 482)
Thinsmole – foyer des skites (SG p. 481)
Hai-Hao – un nexus fascinant pour les fées (GP p. 242)
Xabiste – un domaine démoniaque (M p. 174)
Mang Seven – un domaine émissif (M p. 274)
Mel – un domaine démoniaque (M p. 274)
Dadgath – un domaine démoniaque (M p. 274)
Myrdal – le lieu du rose en guerre avec Xabiste (M p. 539)
Irely – Lieu qui trouble les perceptions de l'inconscient qui ose s'aventurer peut rendre fou

Module TW1 Module pour des personnages de niveaux 8-12
Twitten et le Chateau perdu : Les Ombres de Carfilioth

L'archimage Ticely Twitten, gardien des mondes et détenteur de connaissances interdites, vous convoque. Une tâche vous est confiée la Société de la Haute-Magie, la Communauté de la Lumière Radiante, la Fraternité des Magiciens vous demande de retrouver et stopper Faude Carfilioth, un magicien autrefois brillant, désormais corrompu par les mondes extra planaires qu'il a explorés.

Twitten : « Faude Carfilioth était l'un des magiciens les plus brillants et il était remarquable en tout point. Il s'est engagé dans des mondes interdits au-delà de Gaiea et maintenant ses idées, ses méthodes sont devenues malsaines. Il vit dans un lieu reculé avec un groupe de montagnards qu'il a élevé lui-même et qui le vénère comme un dieu. Ils obéissent aveuglément à ses ordres, aussi délirants soient-ils. Dans ce monde, tout devient confus : les idéaux, la morale, les impératifs militaires conjoncturels, parce qu'il y a un conflit en chacun de nous entre le rationnel et l'irrationnel, entre le bien et le mal. Et ce n'est pas toujours le bien qui triomphe. Parfois le côté noir l'emporte sur les bons anges de notre nature. Tout être a un point de rupture et Carfilioth lui a atteint le sien. Il faut bien avouer que nous avons affaire à un fou. Il agit maintenant sur le terrain sans aucune espèce de retenue et son comportement de magicien est totalement inacceptable, humainement parlant. Votre mission consiste à remonter l'Evandre à bord d'une petite embarcation, trouver la trace de Faude Carfilioth à Tinzin Fyral, infiltrer son groupe par tous les moyens que vous jugerez bons et ensuite mettre fin à ses fonctions de magicien, sans aucune échappatoire possible. »

Ce module est la suite logique du module (Expédition vers la barrière des hautes cimes) « Expedition to the Barrier Peaks (S3) » de Gary Gygax: Bien que ce module soit surtout connu pour son mélange de science-fiction et de fantasy, il implique l'exploration d'un lieu étrange et inconnu, avec de nombreux dangers et énigmes à résoudre.vous plongerai dans une aventure épique, où chaque choix peut mener à la gloire ou à la perte. Des rencontres inattendues, des trésors cachés et des secrets enfouis attendent ceux qui osent défier l'ombre de Carfilioth.

HIPPOLITO

CLASSE D'ARMURE : *8*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *12*
40 points de vie
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *90%*
TYPE DE TRÉSOR :
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE :
Dague 1d4+3
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE :
Standard
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,69 m poids 63 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 12*
F 12 I 18 S 13 D 16 C 14 Ch 15
École de magie : Altération, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Monstres Extra-planaires, Aberrations, Vases, Bêtes, Créatures Artificielles, Dragons, Élémentaires, Humanoïdes

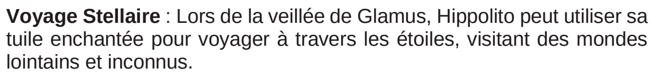
Dans les mystérieuses terres de Maule, au sein d'une tour ancienne et solennelle, réside Hippolito, le magicien énigmatique. Ses yeux, profonds et pénétrants, scrutent les étoiles, cherchant les secrets de l'univers. Son apprenti, Visbhume, observe avec admiration, apprenant les axiomes et principes de la Grand Art, un savoir que peu de mortels peuvent comprendre. Hippolito, avec sa barbe grise et son regard perçant, est un homme de mystère et de magie. Il possède une chèvre aux jambes de fer, une créature étrange et mécanique, et un almanach ancien qui parle de mondes lointains et inconnus. Maule est une jolie bourgade de prés de mille habitant, au nord du Dahaut. C'est un grand village Celte avec ses paysans, ses artisans locaux, sa chapelle chrétienne et la « La source fraiche » sa taverne donnant sur la place centrale. La particularité de ce bourg est la présence d'Hippolito. Un magicien qui vit reclus dans un manoir, a un mille a peine de Maule au de là de la colline ouest et d'un petit ruisseau, une grande bâtisse à deux tours, protéger par un haut mur de pierre, dont l'unique ouverture est barrée par un portail de fer forgée ornés de signes cabalistiques. A travers la grille le curieux découvre trois sapins bleus et une pelouse soignée s'étalant devant la maison de deux étages au toit de tuiles ocres. Hippolito est un personnage étrange, les habitants de Maule le voient rarement car il ne sort presque jamais de son repère préférant charger son valet de l'approvisionnement. Le Valet est privilégié personne car n'ose lui manquer de respect. Hippolito choisi ses serviteurs avec le plus grand soin et les changent que tous les 4 ou cinq ans. Descendant la colline sur une charrette tirée par un bouc aux pattes d'acier, ce petit homme au regard perçant habillé d'une grande robe aux motifs ésotériques, le crane complètement chauve portant une moustache et une barbe noire taillée en pointe se présente au villageois lorsqu'il a besoin de main d'œuvre. Le magicien sélectionne toujours des marginaux des hommes ou des femmes au passé douteux. On se souvient encore des pensionnaires du manoir : Tivus qui prétendait avoir été élevé par les fées. Longeade le Nyctalope, Junia qui avait traversé le golfe Cantabrique à la suite d'une vision ou plus récemment un certain Visbhume

La veillée de Glamus arrive, une nuit où les étoiles chantent et où la magie est à son apogée. Hippolito, sentant un appel irrésistible, s'envole de Maule sur une tuile enchantée, laissant derrière lui son apprenti et sa tour, remplis de mystères et de merveilles.

Les années passent, et la légende d'Hippolito persiste, un souvenir lointain d'un magicien qui a touché les étoiles et a disparu, laissant derrière lui un héritage de magie et de mystère. Son almanach, ses sortilèges, et même sa chèvre aux jambes de fer deviennent des objets de convoitise et de fascination, des énigmes qui continuent à hanter ceux qui cherchent à comprendre les secrets de l'univers. La tour de Maule reste, silencieuse et solennelle, un monument à un homme qui a transcendé le monde ordinaire, un magicien qui a vu au-delà du voile de la réalité. Hippolito, le magicien de Maule, reste une légende, un mystère, et un rêve.

Invocation de la Chèvre Mécanique : Avec un simple geste, Hippolito peut invoquer sa chèvre aux jambes de fer pour le servir. Cette créature mécanique possède une force incroyable et peut parcourir de grandes distances sans se fatiguer.

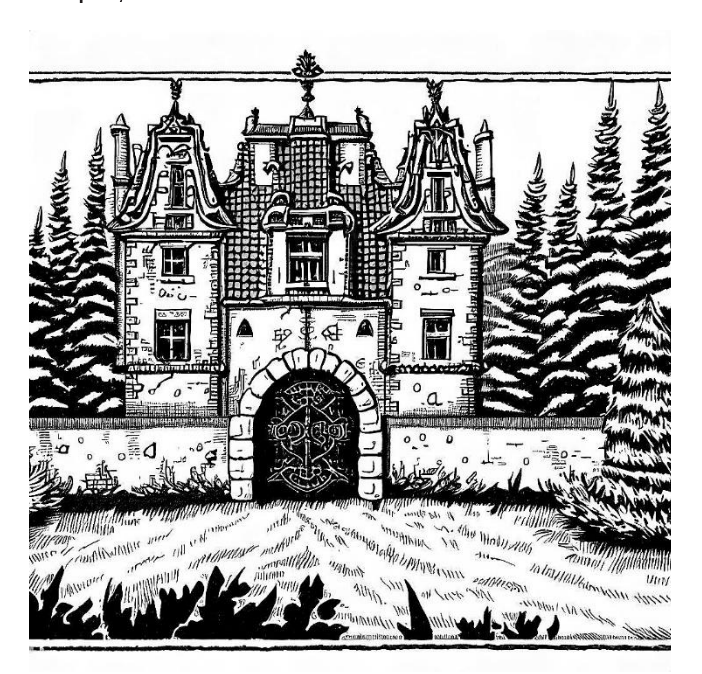
Lecture Astrale : En scrutant les étoiles, Hippolito peut prédire des événements futurs, comprendre des mystères anciens ou même communiquer avec des entités cosmiques.



Voyage Stellaire : Lors de la veillée de Glamus, Hippolito peut utiliser sa tuile enchantée pour voyager à travers les étoiles, visitant des mondes lointains et inconnus.
Protection de Maule : La tour de Maule est protégée par des enchantements puissants. Toute personne malveillante qui tente d'entrer sans permission est repoussée par des forces invisibles. Comme des putois sortis de tiroirs qui lâche des vents et des rats fouisseurs, et des oiseaux en nuées, et même des chats en meute.
Légende Vivante : Même après sa disparition, l'aura mystique d'Hippolito persiste dans la maison. Ceux qui cherchent à comprendre ses secrets peuvent être bénis ou maudits, selon la volonté du magicien.

Niveau 1 (4 sorts) : Armure, Charme personne, Invocation d'un familier, Serviteur invisible, Sommeil Compréhension des Langues
Niveau 2 (4 sorts) : Peur, Rayon d'affaiblissement, Ténèbres sur 5 mètres,Toile d'Araignée
Niveau 3 (4 sorts) : Catalepsie, Flèche de Feu, Matière, Paralysie, Suggestion, Boule de feu, Vol
Niveau 4 (4 sorts) : Charme Monstre,Feu charmeur, Invocation de monstre II, Miroir magique, Œil Magique,Peau de Pierre,Phytomorphose Porte Dimensionnelle
Niveau 5 (4 sorts) : Chien Fidèle de Mordenkainen, Coffre secret de Léomuld, Invocation de Monstre III, Métempsychose,
Niveau 6 (1 sorts) : Chasseur invisible, Contingence, Réincarnation, Désintégration, Enchaînement d'Éclairs, Enchantement

Hippolito a mémorisé 1d6+2 sorts Sandestins et 1d4+2 sorts féeriques, et 1d6 sorts Normaux au choix du MD



DALDACE



CLASSE D'ARMURE : *1*
DÉPLACEMENT : *36 / 54m*
DÉS DE VIE : *8*
50 points de vie
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE *: 25%*
TYPE DE TRÉSOR : *F*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE :
5-10
ATTAQUES SPÉCIALES :
Absorption d'énergie
DÉFENSES SPÉCIALES :
Arme +2 ou plus pour le toucher
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Génius*
ALIGNEMENT : Chaotique Mauvais
TAILLE : *1,68 m 65 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *voir ci dessous*
F 11 I 18 S 15 D 16 C 16 Ch 15
École de magie : Enchantement : Charme. Altération,
Monstres Associés : Morts-vivants, Bêtes, Humanoïdes

Dans les confins mystérieux de la Forêt Tantrevalles, où les ombres dansent avec la lumière d'une manière presque surnaturelle, se dresse la Villa Meroë, une retraite solitaire qui évoque à la fois le rêve et la réalité. Entourée d'un mur blanc comme la neige, le jardin de la villa est un écrin de verdure où les asphodèles côtoient les héliotropes, les cyprès élancés et les citronniers aux fruits d'or. Chaque pas dans ce jardin est un voyage dans un monde où le temps semble suspendu.

À l'entrée, le gardien, avec son domino noir cachant ses yeux, rappelle aux visiteurs les coutumes de ce lieu : ici, chaque invité doit revêtir un domino semblable, plongeant ainsi chaque âme dans un anonymat mystérieux. C'est une tradition, une danse d'ombres et de mystères où chaque invité devient à la fois spectateur et acteur.

Au cœur de cette villa réside le Seigneur Daldace, un homme dont la stature imposante est accentuée par son costume de velours rouge sombre. Ses cheveux noirs, coupés courts, encadrent un visage où une barbe soigneusement taillée cache des traits durs, tandis qu'un domino noir voile son regard. Daldace est un hôte aussi énigmatique que son domicile. Courtois, il accueille ses invités avec une hospitalité qui, bien que chaleureuse, est teintée d'avertissements. Il connaît les secrets de la Villa Meroë, ses enchantements et ses pièges, et il veille à ce que ceux qui entrent sous son toit soient avertis des dangers.

L'existence de ce lieu magique est cependant considérée par certain comme purement légendaire. Ils affirment à ceux qui veulent bien les écouter que tous les délices de la villa miroï son issus de l'imagination fiévreuse de quelques pathétiques rêveurs. Le doute de l'existence du palais provient en bonne partie du fait que la villa miroï n'apparait que la nuit et jamais deux fois au même endroit. Avoir la chance de visité ce lieu fabuleux est donc une aubaine que l'on ne peut laisser s'échapper.

D'une architecture gracieuse encore que fantaisiste, le palais présente au visiteur une plaisante façade de pierre de taille blanche aux fenêtres en saillies et eux balcons sculptés avec art. un chemin de gravier soigneusement ratissé, passant au milieu du jardin, mène jusqu'à la porte d'entrée. Mais avant de saisir le heurtoir de bronze ornant la porte. Il est bon de connaitre quelques détails sur ce lieu magique, car, comme on peut s'y attendre, il n'est pas exempt de dangers. Avant d'oser gouter au plaisir de la charmante compagnie qui s'y presse, Il est bon de savoir ceci : Si on touche a quelques victuailles que ce soit, où si l'on goute, ne serait-ce qu'en y trempant les lèvres, aux vins de la maison, alors il faut s'attendre à des évènements bien étranges, dépassant l'entendement et qui peuvent bien coûter la vie. La règle est tacite mais tous le monde la connait. Et les étrangers en sont toujours informés. Malheureusement il arrive que dans l'ivresse de la soirée, certains oublient leur prudence, ce condamnant ainsi pour l'éternité. Connaissant ses recommandations un voyageur prudent amène donc ses propres rations avec lui.

A l'abri des murs du manoir, c'est une fête sans fin qui se déroule dans une gaité frivole et légère. Les invités sont toujours charmants, vêtus somptueusement malgré un gout pour l'excentricité ; les femmes portent des jupes seyantes qui mettent en valeur leur courbes harmonieuses. D'ailleurs les masques ne suffisent nullement à cacher la fraicheur et à la grâce des visages dissimulés par la pièce d'étoffe. Tout est luxe exubérant : les salles sont grandes et hautes, leurs sols marquetés avec art semblent capables de faire varier à l'infini ses frises végétales. De nombreux visiteurs aussi discrets que prévenant se font un devoir de répondre aux moindres désirs des invités. Selon les directives du seigneur Daldace, les hôtes doivent pouvoir se sentir chez eux et pouvoir se comporter comme il leur plaît. L'hospitalité est érigée en art de vivre. Dans les salles du palais comme sur la terrasse, les animations nocturnes ne manquent jamais : plusieurs orchestres talentueux jouent des airs variés et les couples se font et se défont au rythme des danses. Pour ceux qui recherche un peu de calme et de tranquillité, bon nombre de chambres ou alcôves accueillent leurs désirs d'intimité.
La conversation du seigneur Daldace est des plus plaisante, comme l'est d'ailleurs celle de la plupart des membres. L'humour est le maître mot, chacun ayant la légèreté suffisante pour ne pas se prendre au sérieux. En fait c'est la meilleure façon de se comporter en ce palais, et tout simplement agir comme dans un rêve. D'ailleurs si l'on agit selon toutes les règles de la bienséance, on aura réellement l'impression d'être au matin sorti du plus doux des rêves quand on quittera la merveilleuse demeure.

Si les aventuriers restent trop tard ou s'ils gouttent à la nourriture alors ils découvriront qui est le véritable maitre des lieux : En vérité Lord Daldace est un Vampire voir Monster Manuel P.106....
Suite possible du chef-d'œuvre le Module I6 « Ravenloft » par Tracy Raye Hickman et Laura Hickman 1983 où le vampire Strahd von Zarovich observe les joueurs au sommet du château Ravenloft. Pour des personnages 5 à 7.

TIF DU TROAGH

CLASSE D'ARMURE : *4*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *12*
35 points de vie
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : *D,F,U*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague 1d4+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,68 m poids 65 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 12*
F 11 I 16 S 15 D 16 C 16 Ch 15
École de magie : Altération, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Bêtes, Dragons, Élémentaires, Humanoïdes

Tif du Troagh, le Veilleur des Vents :

Tif du Troagh est un sorcier aux cheveux ébène qui tombent en vagues jusqu'à ses épaules. Ses yeux, d'un vert profond, rappellent les forêts denses de Troagh. Sa peau est tannée par le vent et le soleil des crêtes qu'il surveille. Il porte une longue tunique de lin bleu, ornée de motifs montagneux brodés en fil d'argent, et autour de son cou pend un pendentif en forme de crête montagneuse.

Né dans les vallées mystiques du Troagh, Tif a été élevé parmi les anciens du village, qui ont rapidement reconnu en lui une affinité pour les arts mystiques. Dès son adolescence, il a été formé pour devenir le gardien de la crête du "Teach Tac Teach", un rôle transmis de génération en génération.

Tif a passé de nombreuses années à étudier les vents, les étoiles et les anciens rituels qui protègent les terres du Troagh. Sa réputation de veilleur solitaire l'a précédé, et bien qu'il préfère la compagnie des montagnes à celle des hommes, il est souvent sollicité pour ses conseils et sa sagesse.

Commandement des **Vents** : Tif peut invoquer ou apaiser les vents qui soufflent sur les crêtes, utilisant leur force pour protéger ou attaquer.
Vision Astrale : En se concentrant, Tif peut projeter son esprit pour voir des événements lointains ou des lieux éloignés.

Invocation des Esprits Montagnards : Tif peut appeler les esprits anciens des montagnes pour lui prêter assistance ou pour communiquer avec eux.

Protection des Terres : Avec ses incantations, Tif peut créer des barrières magiques pour protéger les terres du Troagh contre les intrus ou les menaces. Bonus de +2 aux attaques sur ce territoire.

Robe de négation : Possède une robe légendaire +4 dont lui seul connait le mot de commandement à l'aura de négation, Une fois par jour quand il reçoit un coup critique ou subit une attaque sournoise ou des dégâts qui le tuerai alors l'attaque est annulée.

Niveau 1 (4 sorts) : Agrandissement, Alarme, Aura Magique de Nystul Détection de la Magie, Eau de Feu, Moquerie,Pluie,Poigne Électrique
Niveau 2 (4 sorts) : Flèche Acide de Melf, Force, Fouet,Image Miroir Invisibilité, Lévitation, Verrou Magique, Vocalisation,,Zéphyr
Niveau 3 (4 sorts) : Protection contre le Mal sur 3 mètres
Protection contre les Projectiles Normaux, Rafale de Vent, Ralentissement,Rapidité,Respiration Aquatique,,Runes Explosives
Niveau 4 (4 sorts) : Porte Dimensionnelle, Sphère Résiliente d'Otiluke Tempête de Glace, Tentacules Noires d'Evard,Terrain Hallucinatoire
Niveau 5 (4 sorts) : Mur de Fer, Mur de Force, Mur de Roc,Nuage Létal Paralysie des Monstres,Passe-Muraille
Niveau 6 (1 sorts) : Bulle Anti-Magique, Chasseur Invisible, Cogitation de Mordenkainen, Contrôle du Climat, Désintégration, Enchaînement d'Éclairs

Tif duThroag a mémorisé 1d6 sorts Sandestins et 1d4 sorts féeriques, et 1d6 sorts Normaux au choix du MD



SEVERIN STARFINDER

CLASSE D'ARMURE : *8*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *12*
45 points de vie
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : *D, F, G*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague+2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,68 m poids 65 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 12*
F 11 I 17 S 15 D 16 C 16 Ch 15
École de magie : Altération, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Monstres Extra-planaires, Aberrations, Bêtes, Créatures Artificielles, Élémentaires, Humanoïdes

Severin Starfinder : connu dans les cercles ésotériques sous le nom de "Starfinder", est un magicien dont la renommée s'étend bien au-delà des frontières des Elder Isles. Avec une stature imposante, ses yeux semblent toujours fixer les étoiles, comme s'il lisait constamment les secrets de l'univers dans leur scintillement. Sa robe, d'un bleu profond parsemé d'étoiles d'argent, ondule doucement même lorsqu'il n'y a pas de vent.

Né dans le village reculé de Luminara, Severin a toujours été fasciné par les étoiles. Dès son plus jeune âge, il a montré une aptitude pour la magie, en particulier celle qui concerne les astres. Après avoir étudié sous la tutelle de plusieurs maîtres magiciens à travers les Elder Isles, il a acquis le surnom de "Starfinder" en raison de sa capacité unique à naviguer en utilisant uniquement les étoiles comme guide, même pendant la journée. Au fil des ans, il a découvert de nombreux artefacts anciens et a déchiffré des énigmes que d'autres avaient jugées impossibles. Sa quête de connaissance l'a conduit à des endroits dangereux, mais sa maîtrise de la magie stellaire l'a toujours protégé.

Navigation Stellaire : Peut trouver son chemin n'importe où en utilisant uniquement les étoiles comme guide. Une fois par jour, il peut effectuer un jet de compétence basé sur sous la Sagesse (15) pour trouver son chemin avec succès. Le jet de compétence réussi signifie qu'il ne se perdra pas, même dans les environnements les plus hostiles, comme le désert ou l'océan.
Invocation d'Étoiles Filantes : Peut invoquer des étoiles filantes pour attaquer ou défendre. (Nuée de météores) Lorsqu'il invoque les étoiles filantes, Les 8 petites sphères infligent chacune 5d4 points de dégâts Les cibles touchées doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dégâts de moitié. Si le personnage est attaqué, il peut également utiliser les étoiles filantes pour créer un écran de défense. Il obtient un bonus de +2 à sa Classe d'Armure pour une durée de 1 tour.
Vision Astrale : Peut voir des événements lointains en observant les étoiles. Une fois par semaine, il peut lancer un sort de vision astrale. Le personnage peut observer n'importe quel endroit ou événement situé dans un rayon de 100 miles par niveau de personnage. Le maître de jeu peut fournir des informations sur l'endroit ou l'événement observé, mais les détails précis et la durée de la vision dépendent de la narration du maître de jeu.
Protection Stellaire : Crée un bouclier d'étoiles autour de lui, repoussant la magie noire et les attaques physiques. Une fois par jour, il peut activer ce bouclier, ce qui lui confère un bonus de +4 à sa Classe d'Armure pendant 1 tour. De plus, il obtient une résistance de 50 % aux sorts maléfiques (magie noire, malédiction, etc.) et aux attaques de créatures maléfiques (démons, morts-vivants, etc.) pendant la durée du bouclier

Severin Starfinder continue de parcourir les Elder Isles, toujours à la recherche de connaissances et de mystères à résoudre, tout en enseignant à ceux qui souhaitent apprendre les secrets des étoiles.

Niveau 1 (4 sorts) : Armure, Bouclier Charme personne, Invocation d'un familier, Serviteur invisible, Sommeil Compréhension des Langues
Niveau 2 (4 sorts) : Peur, Rayon d'affaiblissement, Ténèbres sur 5 mètres,Toile d'Araignée
Niveau 3 (4 sorts) : Catalepsie, Flèche de Feu, Matière, Paralysie, Suggestion, Boule de feu, Vol
Niveau 4 (4 sorts) : Charme Monstre,Feu charmeur, Invocation de monstre II, Miroir magique, Œil Magique,Peau de Pierre,Phytomorphose Porte Dimensionnelle
Niveau 5 (4 sorts) : Chien Fidèle de Mordenkainen, Coffre secret de Léomuld, Invocation de Monstre III, Métempsychose,
Niveau 6 (1 sorts) : Chasseur invisible, Contingence, Réincarnation, Désintégration, Enchaînement d'Éclairs, Enchantement

Severin a mémorisé 1d6 sorts Sandestins et 1d4 sorts féeriques, et 1d6+1 sorts Normaux au choix du MD

FALOURY

CLASSE D'ARMURE *7*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *15*
50 points de vie
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *80%*
TYPE DE TRÉSOR : *F, G, H, X, Z*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague 1d4+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,68 m poids 65 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 15*
F 11 I 16 S 15 D 16 C 16 Ch 15
École de magie : Altération, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Monstres Extra-planaires, Aberrations, Vases, Bêtes, Élémentaires, Humanoïdes, Démons

Faloury est un magicien de stature imposante, aux cheveux d'un brun profond évoquant la terre fertile, retenus par un diadème d'algues marines. Ses yeux, d'un vert émeraude, rappellent les profondeurs des océans des Isles Anciennes. Sa robe, d'un bleu profond, est parsemée de motifs rappelant les vagues et les montagnes, et elle semble onduler comme l'eau à chacun de ses mouvements.
Né à Ys, Faloury a toujours été fasciné par les éléments de l'eau et de la terre. Dès son enfance, il passait des heures à contempler les vagues s'écrasant sur les falaises ou à étudier la richesse de la terre. Cette passion l'a conduit à étudier auprès des maîtres élémentalistes des Isles, où il a appris à maîtriser les forces de la nature.
Au fil des ans, il est devenu le protecteur des Isles, utilisant ses pouvoirs pour préserver l'équilibre entre la terre et la mer. Sa discrétion et son dévouement à la nature lui ont valu le respect et l'admiration de tous ceux qui connaissent son nom.
Faloury vit dans un sanctuaire caché entre la mer et la montagne, où il continue de veiller sur l'équilibre des éléments. Sa présence est une bénédiction pour les Isles Anciennes, et bien que discret, son influence se fait ressentir à chaque vague qui touche le rivage et à chaque graine qui germe dans la terre.

Commandement Aquatique : Une fois par jour, il peut commander des créatures marines dans un rayon de 60 pieds. Les créatures doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de -2) pour résister à la commande. Les commandes possibles pourraient inclure la recherche d'objets, la protection, la reconnaissance sous-marine, ou même l'attaque d'ennemis marins. Le personnage reçoit un bonus de +2 à son jet de sauvegarde contre les sorts lorsque les commandes sont données en utilisant ce sort.
Amitié Aquatique : Le personnage peut gagner la loyauté de certaines créatures marines. Ces créatures peuvent le considérer comme un ami et l'assister volontairement en cas de besoin. Le personnage peut entretenir un nombre de ces amitiés égal à la moitié de son niveau, arrondi à l'inférieur. Les créatures amies peuvent aider Faloury à se déplacer sous l'eau, à trouver des objets, à le protéger contre les prédateurs marins, ou à lui fournir des informations sur les activités sous-marines.
Rituel de Purification : Faloury peut utiliser un rituel de purification pour guérir la terre malade ou purifier l'eau contaminée. Ce rituel prend 1 heure pour être accompli et consomme des composants spécifiques. Le personnage peut purifier une zone de terre d'un diamètre de 10 pieds par niveau, ou purifier une source d'eau contaminée dans un rayon de 10 pieds par niveau. Une fois le rituel terminé avec succès, la terre guérit progressivement et devient fertile, ou l'eau devient potable.

Faloury a mémorisé 1d6+2 sorts Sandestins et 1d4+2 sorts féeriques, et 1d6+2 sorts Normaux au choix du MD
Niveau 1 (5 sorts) : Charme-Personnes, Chute de Plume, Compréhension des Langues, Course, Détection de la Magie Disque Flottant de Tenser, Eau de Feu



Niveau 2 (5 sorts) : Bouche Magique, Bruitage, Corde Enchantée
Détection de l'Invisibilité, Détection du Mal, ESP, Force, Invisibilité
Niveau 3 (5 sorts) : Protection contre les Projectiles Normaux
Rafale de Vent, Ralentissement, Rapidité, Respiration Aquatique
Runes Explosives, Trombe d'Eau
Niveau 4 (5 sorts) : Désenvoûtement, Effroi, Embroussaillement
Excavation, Peau de Pierre, Phytomorphose, Terrain Hallucinatoire
Niveau 5 (5 sorts) : Invocation d'Élémentaire, Lithomorphose
Mur de Roc, Passe-Muraille
Niveau 6 (2 sorts) : Séparation des Eaux,Transmutation d'Eau en Poussière, Transmutation de Pierre en Chair, Transvision, Glissement de Terrain, Globe d'Invulnérabilité
Niveau 7 (1) : Charme-Plantes, Mot de Pouvoir : « Étourdissement »
Porte de Phase, Retour, Simulacre, Souhait Mineur

CORDIAL CORBIN

CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *15 (48 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : *G,H Objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague 1d4+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M 1,77m poids 70 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 15*
F 11 I 16 S 14 D 16 C 16 Ch 15
École de magie : Altération, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Bêtes, Humanoïdes, Morts-Vivants

Cordial Corbin est un homme de taille moyenne, aux cheveux noirs comme l'encre, coupés court et coiffés en arrière avec une longue barbe. Ses yeux, d'un gris profond, sont souvent comparés à des miroirs d'acier, reflétant peu de ses pensées intérieures. Il porte une longue robe bleu nuit, ornée de motifs d'étoiles d'argent, et autour de son cou pend un médaillon en forme de lune. Né dans les montagnes isolées de Druske, Corbin a été formé aux arts mystiques par des ermites qui vivaient loin de la civilisation. Il est connu pour sa discrétion et sa capacité à se fondre dans l'ombre, ce qui lui a valu le surnom de "Mage Silencieux". Corbin a voyagé à travers les Îles Anciennes, cherchant des connaissances perdues et des secrets oubliés. Bien que discret, il est respecté parmi les magiciens pour sa sagesse et sa maîtrise des arts sombres.
Manipulation des Souvenirs : Condoit peut altérer ou effacer les souvenirs d'une personne, laissant peu de traces de son passage. (Jet de protection sous l'intelligence à -6)
Prédiction parfaite : Une fois par lune Cordial est capable d'une prédiction parfaite, rechercher dans tout le royaume pour cette prouesse il est l'objet de nombreuses croyances, S'il réussit un jet sous la sagesse sa prédiction sera juste. Pouvoir à la discrétion du MD

Niveau 1 (5 sorts) : Altération des Feux Normaux, Aura Magique de Nystul, Compréhension des Langues, Course, Détection de la Magie
Disque Flottant de Tenser
Niveau 2 (5 sorts) : Localisation d'Objets, Lumière Éternelle
Nuage Puant, Or des Fous, Oubli, Ouverture, Perception de l'Alignement
Niveau 3 (5 sorts) : Boule de Feu, Catalepsie, Chaumière de Léomund
Dissipation de la Magie, Flèche de Feu, Foudre, Invisibilité sur 3 Mètres
Invocation de Monstre I, Langues,Matière,Minuscules Météores de Melf
Niveau 4 (5 sorts) : Globe Mineur d'Invulnérabilité, Mur de Feu, Mur de Glace, Porte Dimensionnelle, Sphère Résiliente d'Otiluke, Tempête de Glace, Tentacules Noires d'Evard, Terrain Hallucinatoire
Niveau 6 (2 sorts) : Globe d'Invulnérabilité, Holographie, Incantation Mortelle,Invocation de Monstre IV,Main de Force de Bigby
Quête Magique, Contrôle du Climat, Désintégration
Niveau 7 (1) : Épée de Mordenkainen, Invocation de Monstre V
Mot de Pouvoir : « Étourdissement », Poigne de Bigby,Porte de Phase
Retour, Simulacre, Souhait Mineur

Cordial a mémorisé 1d6+2 sorts Sandestins et 1d4+2 sorts féeriques, et 1d6+2 sorts Normaux au choix du MD

TRIPTOMOLOGIUS



CLASSE D'ARMURE : *0*
DÉPLACEMENT : *24 mètres*
DÉS DE VIE : *18 (58 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *60%*
TYPE DE TRÉSOR : *D, F,G, H, W, Z*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : dague 1d4
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *M (2m de hauteur)*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 18*
F 11 I 18 S 15 D 16 C 16 Ch 15
École de magie : Nécromancie
Monstres Associés : Morts-vivants, Monstres Extra-planaires, Aberrations, Vases, Bêtes, Créatures Artificielles, Dragons, Élémentaires, Humanoïdes, Plantes, , Démons

Dans le sixième de Gohetz (Blaloc) se trouve une petite forêt, Surplombant les vastes vignobles appartenant au duc. Dans la forêt, en son centre même, se trouve une vaste clairière. Dans la clairière, accessible par un chemin sombre et sinueux qui traverse huit fois le même ruisseau, se trouve Sansanomel, la demeure du magicien Triptomologius. Sansanomel est un bâtiment compact de pierre grise et verte, construit sur une plate-forme de verre blanc laiteux, elle-même soutenue par un pilier central qui s'enfonce dans la terre. Là-dessus, Sansanomel tourne, généralement à un rythme assez calme, mais parfois beaucoup plus rapide, selon l'humeur de Triptomologius et la progression de ses expériences. Pour accéder au presbytère, il faut adapter sa vitesse, saisir l'une des mains courantes intégrées à la plate-forme à cet effet, puis monter habilement. Lorsque Sansanomel tourne à sa vitesse habituelle, c'est une tâche assez facile. A pleine vitesse, c'est impossible sans magie. Seul Triptomologius peut ralentir l'habitation, et il n'est pas toujours conscient de la vitesse à laquelle le lieu tourne, ou s'il y a des visiteurs qui cherchent à entrer.
Comme la plupart des magiciens des Îles Anciennes, Triptomologius peut prendre de nombreuses formes et apparences. Pendant de nombreuses années, il était un grand homme de stentor à l'image de Jules César. Depuis un siècle environ, elle a pris la forme d'une femme corpulente, austère et aux cheveux gris avec des joues rouges, des jupes volumineuses et un penchant pour les chapeaux élaborés fabriqués à partir d'objets trouvés dans la forêt. Triptomologius n'a plus grand-chose à voir avec les Îles Anciennes de nos jours. Satisfait de travailler sous l'édit de Murgen, la dernière fois qu'il s'est mêlée des affaires des mortels, c'était pour aider le roi du Blaloc à remporter sa victoire (presque) sans effusion de sang sur Pomperol, donnant ainsi naissance au royaume de Blaloc. Ensuite, il s'est retiré à Sansanomel et a à peine mis les pieds hors de sa forêt depuis. Triptomologius est un expert de l'Overworld, de sa nature, de ses habitants, et son effet à la fois sur la Terre et sur le royaume des Fées. On dit qu'il a travaillé avec succès un charme pour empêcher le démiurge Sadlark d'avoir agressé le monde pendant au moins une douzaine d'éons, et pendant un certain temps, il a résidé dans l'Overworld, assumant le manteau d'un voyageur en noir. Peu connaissent sa présence à Blaloc. Le roi Milo en est conscient, mais il est soit trop nerveux, soit trop ivre pour le déranger. Un ou deux ducs soupçonnent sa présence, mais se sont jusqu'à présent abstenus de lui rendre visite. Triptomologius n'est pas opposé aux visiteurs, mais il est toujours déçu lorsqu'il constate que les quelques personnes qui parviennent à monter à bord de Sansanomel le confondent soit avec la mère de Triptomologius, soit, pire, avec la gouvernante. Chaque fois que cela se produit, Triptomologius sert consciencieusement du thé et du gâteau aux graines, s'affaire d'une manière matrone, fait un peu d'époussetage, puis s'excuse abondamment pour l'absence du magicien et suggère aux visiteurs de revenir une autre fois.

Niveau 1 (5 sorts) : Amitié, Charme-personne, Course, Injonction, Maléfice, Murmure dissonant, Moquerie, Sommeil. Passage sans trace, hypnotisme
Niveau 2 (5 sorts) : Charme-personne ou mammifère, Croc en Jambe Discours Captivant, Paralysie, Fouet mental de Tasha, Lien, Messager animal, Peur, Poches profondes Rayon d'affaiblissement, Suggestion.
Niveau 3 (5 sorts) : Ennemis à Foison, Paralysie Animale, Piège Sylvestre, Sieste, Suggestion,

Niveau 4 (5 sorts) : Abri sûr de Léomund, Charme-Monstres, Confusion, Compulsion, Émotion, Feu charmeur, Maladresse, Miroir magique, Paralysie végétale
Niveau 5 (5 sorts) : Chaos, Débilité Mentale, Douleur,Golem, Quête Religieuse, Lamentable provocation de léomund, Paralysie des monstres
Niveau 6 (3 sorts) : Enchantement, Mauvais œil, Suggestion de groupe, Vigiles et sentinelles, Débilité Mentale, Quête magique
Niveau 7 (3 sorts) : Téléportation Sans Erreur, Tourment
Niveau 8 (2 sorts) : Charme-Masse, Clone, Emprisonnement de l'Âme Enfouissement, Invocation de Monstre VI,Labyrinthe,Mot de Pouvoir : « Cécité »,Nuage Incendiaire
Niveau 9 (1 sorts) : Nuée de Météores,Sort Astral, Souhait Majeur

Rituel des Ombres : Trois magiciens d'alignement mauvais peuvent sous la direction de Triptomologius invoquer un démon majeur ou un monstre extra planaire à leur service. Le rituel demande 1 heure. Si les suppliants sont déconcentrés de quelques façon que ce soit, le rituel échoue.
Frappe magique Accélérée : Trois fois par jour après avoir touché une créature avec sa dague +3 Triptomologius peut lancer un de ses pouvoirs magiques (sorts) par l'intermédiaire de son arme. Si l'attaque est un coup critique alors les effets du sort seront doublés.

Triptomologius a mémorisé 1d6+3 sorts Sandestins et 1d4+3 sorts féeriques, et 1d6+3 sorts Normaux au choix du MD

AMAC EIL DE CAERWYDDWN

CLASSE D'ARMURE : 6
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *15 (38 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR :, *Gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague 1d4+2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M 1.80m 78Kg*
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 15*
F 9 I 18 S 11 D 16 C 16 Ch 13
École de magie : Altération, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Morts-vivants, Monstres Extra-planaires, Aberrations, Vases, Bêtes, Créatures Artificielles, Dragons, Élémentaires, Humanoïdes, Plantes, Démons

Amac a mémorisé 1d6+3 sorts Sandestins et 1d4+3 sorts féeriques, et 1d6 sorts Normaux au choix du MD

Amac Eil, originaire de Caerwyddwn en Armorique, est un sorcier qui dégage une aura de mystère et de puissance. Sa stature est grande et mince, et sa peau d'une pâleur presque translucide contraste avec le noir profond de sa robe élégante. Son front dégarni accentue la brillance de ses yeux, qui ressemblent à des escarboucles enflammées. Ces yeux, combinés à sa robe ornée de signes mystiques brodés d'argent, témoignent de sa profonde connaissance des arts magiques.
Né dans la forteresse mystique de Caerwyddwn, Amac Eil a été immergé dès son plus jeune âge dans les traditions et les rituels magiques. Formé par les plus grands sorciers de la citadelle, il a rapidement surpassé ses maîtres, découvrant des incantations et des sortilèges oubliés depuis des siècles. Sa réputation s'est rapidement étendu au-delà des murs de Caerwyddwn. Certains le cherchent pour ses connaissances, d'autres le craignent pour sa puissance. Mais tous respectent le nom d'Amac Eil.

Vision Écarlate : Grâce à ses yeux brillants, il peut voir à travers les illusions et déceler la vérité cachée derrière les apparences. le sort "True Seeing" sans nécessiter de composants. Grâce à ce sort, il peut voir les choses telles qu'elles sont réellement, percevant les formes originelles à travers les illusions ou les métamorphoses, et même voir dans le plan éthéré.

Murmure d'Argent : En utilisant les signes brodés sur sa robe, il peut invoquer des sorts puissants qui affectent le temps, l'espace et la matière. En utilisant les signes brodés sur sa robe comme focus, Amac Eil peut lancer le sort "Time Stop". Ce sort lui permet d'arrêter le temps pour tous sauf lui-même, lui donnant quelques instants pour agir sans être perturbé.

Chant des Vents : Amac Eil peut manipuler les éléments, en particulier les vents, pour créer des tempêtes ou des brises apaisantes. le sort "Control Weather", lui permettant de manipuler les conditions météorologiques à sa guise. Il peut ainsi créer des tempêtes, des vents forts ou apaiser les éléments pour créer un temps clément.

Protection des Anciens : En prononçant des incantations anciennes, il crée un bouclier magique autour de lui, repoussant les attaques magiques et physiques. Le sort "Shield", créant une barrière invisible de force magique qui le protège des attaques. Ce bouclier repousse les projectiles magiques et offre une protection supplémentaire contre les attaques physiques.

QUALMES



CLASSE D'ARMURE : 7
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *12 (30 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague 1d4+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1.70m poids 70kg*
CLASSE / NIVEAU : *magicien / 12*
F 10 I 17 S 13 D 15 C 16 Ch 17
École de magie : Altération, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Aberrations, Vases, Bêtes, Humanoïdes, Plantes, Fées, Géants

Qualmes est un homme de stature imposante, avec des yeux profonds qui semblent cacher des secrets anciens. Sa longue chevelure noire, striée de mèches argentées, tombe librement sur ses épaules. Il porte toujours une longue robe d'un bleu profond, ornée de symboles ésotériques brodés en fil d'argent. Sa présence dégage une aura de mystère et de puissance, et ceux qui le croisent ressentent une combinaison d'admiration et de crainte.

Dans les profondeurs mystiques de la Forêt de Tantrevalles, où les arbres anciens murmurent des secrets oubliés et où les rivières chantent des mélodies d'autrefois, se trouve la demeure de Qualmes. C'est un endroit que peu osent visiter, car les légendes parlent d'un sorcier qui y réside, un maître des ombres et des murmures.
Le manoir de Qualmes, caché parmi les arbres centenaires, est une structure imposante faite de pierre noire et d'argent. Les tours s'élèvent vers le ciel comme des doigts squelettiques, et les fenêtres, bien que sombres, semblent observer chaque visiteur avec une curiosité inquiétante. À l'intérieur, les couloirs sont éclairés par des torches bleues qui brûlent sans fumée, et les murs sont ornés de tapisseries représentant des scènes d'un monde oublié.
Qualmes lui-même est un homme énigmatique. De taille moyenne, il possède une peau pâle qui contraste fortement avec ses cheveux noir corbeau et ses yeux d'un bleu profond. Toujours vêtu d'une robe sombre ornée de motifs argentés, il dégage une aura de puissance et de mystère. Sa voix, bien que douce, porte un ton qui commande le respect et l'attention.

Il est dit que Qualmes est né de la forêt elle-même, un enfant des arbres et des étoiles. Sa connaissance de la magie est sans égale, et il est respecté et craint par tous ceux qui connaissent son nom. Mais malgré sa puissance, Qualmes est aussi un homme de grande tristesse. La perte de sa bien-aimée Zanice l'a profondément affecté, et il passe ses jours à chercher un moyen de la ramener à la vie.
Parmi ses nombreux talents, Qualmes est particulièrement doué pour la nécromancie. Il peut communiquer avec les esprits des défunts et les invoquer pour lui rendre service. Il est également un maître alchimiste, capable de créer des potions et des élixirs aux effets merveilleux. Mais son pouvoir le plus terrifiant est peut-être sa capacité à contrôler les ombres, à les plier à sa volonté et à les utiliser comme des extensions de lui-même. Mais, comme tous les grands sorciers, Qualmes a aussi ses faiblesses. Cependant, son cœur a toujours appartenu à Zanice, une jeune sorcière avec qui il a partagé une passion ardente. La tragédie de sa mort aux mains de Manting a laissé une cicatrice profonde dans son

âme, le poussant à chercher vengeance. Sa quête pour ramener Zanice l'a rendu vulnérable à ceux qui souhaitent lui nuire. Et bien que sa puissance soit grande, il est constamment à la recherche de connaissances oubliées qui pourraient lui donner le pouvoir de défier même la mort elle-même.

Stase Magique : Qualmes possède la capacité de figer une personne ou un objet dans le temps, les rendant immobiles pour l'éternité, comme il l'a fait avec Manting

Qualmes a mémorisé 1d6 sorts Sandestins et 1d4 sorts féeriques, et 1d6 sorts Normaux au choix du MD

Communication avec la Nature : Étant élevé dans la Forêt de Tantrevalles, il peut communiquer avec les éléments naturels et les animaux, les utilisant comme ses yeux et ses oreilles.
Connaissance des Anciens Sortilèges : Grâce à ses voyages et à ses études, Qualmes connaît une variété de sortilèges et de rituels anciens, lui permettant d'invoquer des forces surnaturelles.
Traits Chromatiques : Crée un élémentaire de 24DV Suivant les couleurs aléatoires invoquées les dégâts des éléments se déchainent : (1) Eau 1d6 (2) Acide 1d8 (3) Feu 1d10 (4) Foudre 1d12 (5) Vent ou Froid 1d20 (5) Terre ou Poison 1d20+6
Les attaques de l'élémentaire sont systématiquement doublés en raison de sa taille et de sa force et du contrôle effectué par Qualmes. Si Les dégâts sont important supérieur à 10 ils peuvent être répartis comme le souhaite le lanceur du sort sur des cibles choisies.
Manipulation Émotionnelle : Il peut influencer les émotions des personnes autour de lui, les rendant plus enclines à suivre ses désirs ou à ressentir sa douleur.

ZANICE

CLASSE D'ARMURE : 7
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *9 (28 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *60%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague 1d4*
ATTAQUES SPÉCIALES *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M 1.60m 55 kg*
CLASSE / NIVEAU : Magicienne / 9
F 9 I 17 S 16 D 16 C 14 Ch 16
École de magie : Altération, Enchantement : Charme.
Monstres Associés : Monstres Extra-planaires, Aberrations, Vases, Bêtes, Élémentaires, Humanoïdes, Plantes, Fées, Géants

Zanice a mémorisé 1d3 sorts Sandestins et 1d4 sorts féeriques, et 1d4 sorts Normaux au choix du MD

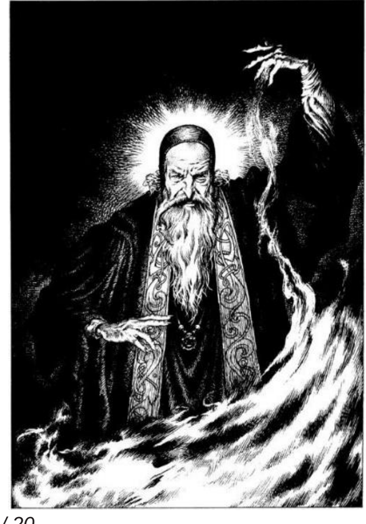
Zanice, la Sorcière des Vents de Tantrevalles : Zanice est une jeune femme à la beauté mystique. Ses longs cheveux noirs tombent en cascades ondulées sur ses épaules, encadrant un visage pâle aux traits délicats. Ses yeux, d'un vert profond, semblent cacher des secrets anciens et des douleurs inexprimées. Elle porte toujours des robes aux teintes sombres, ornées de motifs ésotériques qui témoignent de son lien avec les arts magiques.

Née à l'orée de la Forêt de Tantrevalles, Zanice a toujours été en harmonie avec la nature. Elle a grandi en écoutant les murmures des arbres et en dansant avec les esprits de la forêt. Sa passion pour la magie s'est manifestée dès son plus jeune âge, et elle a rapidement acquis une réputation de sorcière douée dans les villages avoisinants. Cependant, sa vie a pris un tournant tragique lorsqu'elle a été faussement accusée d'avoir utilisé sa magie pour nuire à un voisin. Malgré son innocence, elle a été condamnée à mort, une décision qui a bouleversé son bien-aimé, le sorcier Qualmes.

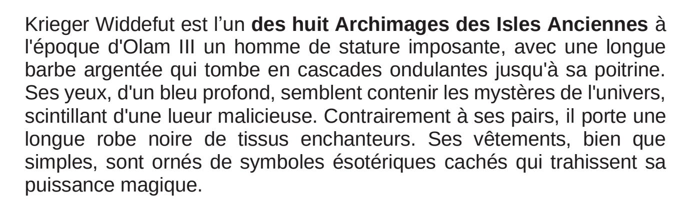
Manipulation des Éléments : Zanice possède la capacité d'invoquer et de contrôler les éléments naturels, tels que le vent, la pluie et le feu.
Communication avec les Esprits : Grâce à son lien profond avec la Forêt de Tantrevalles, elle peut communiquer avec les esprits de la forêt et les invoquer pour l'aider.

Alchimie : Zanice est douée dans l'art de créer des potions et des élixirs, qu'elle utilise à la fois pour guérir et pour protéger.
Protection et Guérison : Elle possède des connaissances en matière de sorts de protection et de guérison, qu'elle utilise pour aider ceux qui en ont besoin.
Agonie magique ; La cible doit se préparer à perdre tous les effets magiques de ses potions, charge de bâton, ou objets nuisible tels que des fiasques d'huile, eau bénite, ainsi que l'annulation de sort en cours, les effets d'anti-magie s'arrête là, les anneaux, armes, et armures ne sont pas affectés.

WIDDEFUT



CLASSE D'ARMURE : *5*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *20 (48 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : Z Monnaie, gemmes, objets magiques
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Sortilèges*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : M 1.80m 80 kg
CLASSE / NIVEAU : *Magicien / 20*
F 13 I 18 S 13 D 16 C 16 Ch 17
Ecole de magie : **Évocation,** Nécromancie, Altération, Illusion
Monstres Associés : Élémentaires, d'eau, de terre, d'air et de Feu Dragons, Monstres Extra-planaires, Aberrations, Bêtes, Humanoïdes



Krieger Widdefut est l'un **des huit Archimages des Isles Anciennes** à l'époque d'Olam III un homme de stature imposante, avec une longue barbe argentée qui tombe en cascades ondulantes jusqu'à sa poitrine. Ses yeux, d'un bleu profond, semblent contenir les mystères de l'univers, scintillant d'une lueur malicieuse. Contrairement à ses pairs, il porte une longue robe noire de tissus enchanteurs. Ses vêtements, bien que simples, sont ornés de symboles ésotériques cachés qui trahissent sa puissance magique.

Né dans le paisible village de Port Mel au Dascinet, Widdefut a montré dès son plus jeune âge une affinité pour la magie. Ses premières études l'ont conduit à l'île sacrée du Lough Corrib en Irlande, où il a approfondi ses connaissances des arts anciens. Au fil des ans, ses exploits ont grandi en renommée. Il a notamment défié et vaincu des créatures des autres mondes, découvert des artefacts perdus et même créé de nouveaux sortilèges. L'un de ses exploits les plus notables a été la création de certains portails appelées « Portes de fer ». Après avoir exploré ces royaumes étranges, il a scellé les portails, afin qu'on puisse derrière lui s'ouvrir à des aventures dans ces mondes lointains.

Sa bibliothèque secrète, cachée quelque part dans les montagnes du Dascinet, est devenue le sujet de nombreuses quêtes et légendes. On dit qu'elle contient des connaissances perdues depuis longtemps, des sortilèges oubliés et des objets magiques d'une puissance inimaginable. Géologue averti on trouve parmis sa collection : les calloux pétrifiants, et les pierres de l'oubli, quelques calculs d'ogre et des « Pareilles » qui sont des pierres moins recherchées que les « Non Pareilles ».

Widdefut a également joué un rôle crucial dans la formation de la prochaine génération de magiciens. Son enseignement, bien que rigoureux, a produit certains des plus grands magiciens des Isles Anciennes. Parmi ses élèves les plus notables, on compte Elowen, qui deviendra la première femme Archimage en dehors des iles anciennes, et Condoit de Condé, qui a découvert le moyen de fusionner la magie avec la technologie.
Sartzanek menait occasionnellement des expériences érotiques avec la sorcière Desmëi. Piqué par la dérision de Widdefut, Sartzanek riposta avec le Sortilège d'Illumination Totale, de sorte que Widdefut sut soudain tout ce qui pouvait être connu : l'histoire de chaque atome de l'univers, les développements de huit types de temps, les phases possibles de chacun instantané; toutes les saveurs, les sons, les images, les odeurs du monde, ainsi que les perceptions relatives à neuf autres sens plus insolites. Widdefut est devenu paralysé et paralysé et ne pouvait même pas se nourrir. Il resta debout tremblant de confusion jusqu'à ce qu'il se dessèche en un brin et s'envola avec le vent.

Niveau 1 (5 sorts) : Alarme, Bouclier, Graisse, Projectile Magique
Niveau 2 (5 sorts) : Flèche acide de Melf, Fouet, Nuage puant, Sphère Enflammée,Toile d'arraignée, Zephir
Niveau 3 (5 sorts) : Boule de Feu,Foudre, Matière, Minuscules météores de Melf
Niveau 4 (5 sorts) : Bouclier de Feu,Cri, Excavation ,Mur de feu, Mur de Glace, Piège a feu, Sphère résiliente d'Otiluke, Sphère de Glace
Niveau 5 (5 sorts) : Cône de froid, Envoi, Main d'interposition de Bigby, Mur de Fer, Mur de Force, Mur de Roc, Nuage Létal, Téléportation,
Niveau 6 (4 sorts) : Brouillard mortel, Enchainement d'éclair, Main de force de Bigby,Punition spirituelle, Sphère glaciale d'otiluke,Transformation de Tenser, Vigiles et Sentinelles
Niveau 7 (3 sorts) : Banissement, Cage de force, Destin, Épée de Mordenkainen, Poigne de Bigby, Boule de feu à retardement Tourment
Niveau 8 (3 sorts) : Attache, Poing de Bigby, Requête, Sphère télékinétique d'Otiluke
Niveau 9 (2 sorts) : Main Broyante de Bigby, Nuée de Météores, Sort Astral, Absorption d'énergie

Vague de Choc : Trois fois par jour Widdefut peut produire une explosion électrique cette explosion inflige 12d6 de dégâts à toute créature à moins de 9m et nécessite un jet de protection sous la constitution-2 si se test est réussi les dégâts sont divisés par deux.

CODDEFUT

CLASSE D'ARMURE : *3 Armure spectrale*
DÉPLACEMENT : *7,5 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (32 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *Objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *sortilèges*
ATTAQUES SPÉCIALES : *surprise 9 sur 10*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *50%*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (1.07 mètre 40 kg)*
CLASSE / NIVEAU : *Illusionniste / 13*
F 11 I 21 S 15 D 17 C 15 Ch 13
École de magie : **Illusion**, Enchantement, Convocation, Altération
Monstres Associés : Monstres Extra-planaires, Aberrations, Vases, Bêtes, Créatures Artificielles, Dragons, Élémentaires, Humanoïdes, Plantes, Démons, Fées

Un des 8 Archimagiciens des iles Anciennes connu surtout pour sa fin. «Firble Coddefut fit une protestation indignée, excitant Sartzanek à une telle rage qu'il renonça à toute prudence et détruisit Coddefut avec une peste d'asticots. Toute la surface de Coddefut bouillonnait sous une couche de vers d'un pouce d'épaisseur, à tel point que Coddefut a perdu le contrôle de sa sagesse et s'est déchiré en morceaux. »

Bien que chacun des huit Archimages est étudié plusieurs écoles de magie. A l'origine chacun des 8 Archimages étaient les responsables et les maîtres des 8 écoles de magie :

Murgen Altération -Transmutation (Modifier,Transformer,Téléporter, Métamorphoser)
Myolandre Enchantement (Charmer, Envouter, Désenchanter)
Noumique Abjuration (Protéger, Sécuriser, Bloquer, Bannir, Libérer)
Baïdalidès Divination (Découvrir, Rechercher, Retrouver, Connaitre)
Sartkanek Conjuration - Convocation (Créer, Appeler,Anihiler, ,Convoquer, Voyager)
Desmeï Nécromancie (Détruire, Trahir, Absorber, Régénérer, Corrompre, Maudire)
Widdefut Évocation - Invocation (Manipuler les éléments, Utiliser le Mana Ambiant, Se Protéger contre eux)
Coddefut Illusion (Mensonge, Tromperie, Dissimulation) Coddefut et Myolandre sont les seul non-humains. Coddefut est un gnome des profondeurs mais personne n'est est tout à fait vraiment sûr et Myolandre un elfe.

Par voie de conséquence chacun des huit Archimages des îles Anciennes peut utiliser tous les sortilèges de son école sans limitation de niveau. Mais certaine de ses écoles sont en opposition. Par exemple Un enchanteur ne peut pas apprendre de sorts des Écoles d'Invocation/Évocation et Nécromancie. Ceci est résumé dans ce tableau ci-dessous :

->	ABJ	DIV	ENC	EVO	ILL	CON	ALT	NEC
ABJ	>15 SAG	>15 SAG	>15 SAG	>15 SAG		>15 SAG		>15 SAG
DIV	>16 SAG	>16 SAG	>16 SAG	>16 SAG	>16 SAG		>16 SAG	>16 SAG
ENC	>16 CHA	>16 CHA	>16 CHA		>16 CHA	>16 CHA	>16 CHA	
EVO	>16 CON	>16 CON		>16 CON	>16 CON		>16 CON	>16 CON
ILL		>16 DEX	>16 DEX		>16 DEX	>16 DEX	>16 DEX	
CON	>15 DEX		>15 DEX		>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX
ALT		>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX	
NEC	>15 DEX	>15 DEX		>15 DEX		>15 DEX	>15 DEX	>15 DEX

Niveau 1 (5 sorts) : Apparition, Armure Spectrale
Bruitage, Changement d'Apparence, Détection de l'Invisibilité
Détection des Illusions, Force Fantasmagorique, Hypnotisme
Jet de Couleurs, Lecture des Illusions,Lumière,Lumières Dansantes
Mur de Brouillard, Orbe Chromatique, Réflexion des Regards
Niveau 2 (5 sorts) : Auto-Altération, Bouche Magique
Cécité, Désinformation, Détection de la Magie
Fascination, Force Fantasmagorique Améliorée
Image Miroir, Motif Hypnotique,Nappe de Brouillard
Surdité, Trouble, Ultravision, invisibilité
Niveau 3 (4 sorts) : Lumière Éternelle, Monture Spectrale
Non-Détection, Paralysie Musculaire,Suggestion,Ténèbres Éternelles
Terrain Hallucinatoire, Tromperie
Niveau 4 (3 sorts) : Dissipation de l'Épuisement, Dissipation de la Magie, Émotion, Emplacement Vacant, Invisibilité Améliorée
Monstres des Ombres, Motif Arc-En-Ciel
Niveau 5 (2 sorts) : Illusion Avancée, Invocation des Ombres
Labyrinthe, Magie des Ombres, Miroir Magique
Monstres, Demi-Ombres, Porte des Ombres, Rêve
Niveau 6 (2 sorts) : Illusion Permanente, Illusion Programmée
Invocation des Animaux, Magie Demi-Ombre, Mirage des Arcanes
Ombres, Subterfuge, Suggestion de Masse,Vision Réelle

Tous les archimages ont mémorisés au moins 1d6+4 sorts Sandestins et 1d4+4 sorts féeriques, et 1d6+4 sorts Normaux
Comme tous les gnomes Coddefut est un bon vivant et pleins d'humour souvent noir ou au détriment des autres. Ils adorent manger et peuvent boire. Il est furtif et soupçonneux avec ceux qu'il ne le
Connaisse pas ou en lesquels il n'a pas confiance, et même quelque peu timides avec les gens plus grands comme les elfes et les humains. Il raffole de toutes les sortes de pierres précieuses. Il est Immunité aux illusions. Il possède Infravision et l'Ultravision,
Détecter la pente ou l'inclinaison dans un passage ascendant ou descendant 80% 1-8 sur 1d10
Déterminer la direction d'un déplacement (voyage) Souterrain 70% 1-7 sur 1d10
Détecter la pente ou l'inclinaison dans un passage ascendant ou descendant 80% 1-8 sur 1d10 Détecter des plafonds, des murs ou des sols dangereux 50% 1-3 sur 1d6
Déterminer la profondeur approximative sous le sol 60% 1-6 sur 1d10
Il a 60% de chance de se camoufler dans un milieu naturel rocheux souterrain, demeurant vraiment invisibles tant qu'il est immobile, et qu'il n'attaque pas ou qu'il n'effectue pas d'action susceptible de le faire remarquer.
Coddefut seul et sans armure se déplace si silencieusement qu'il a 9 chances sur 10 de surprendre Pour utiliser cette faculté de surprendre, Coddefut soit être seul ou uniquement accompagné de gnomes des profondeurs. Eux- mêmes n'ont que 1 chance sur 12 d'être surpris (1 sur 1d12).
Coddefut ajoute 1 a ses dés pour toucher des adversaires elfes noirs ou kuo-toa. Les gnolls, les goblours, les ogres, les trolls, les ogres-mages, les géants ou les titans ont un malus de -4 à leur jet pour toucher des gnomes des profondeurs, du fait de la petite taille et de la compétence de ces derniers à affronter ces créatures plus grandes.
Sous une lumière vive, la vision de coddefut est réduite à une portée de 3'' il subit une pénalité de -1 pour toucher lorsqu'il combat des
Adversaires éclairés de la sorte.

YANE

CLASSE D'ARMURE : *2 Amure de cuir+2, casque, bouclier.*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *11 (74 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : Z
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue(1-8) +2 Dague (1d4), arc long.(1d6)+2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1,70 m poids : 74 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier Voleur / 11 / 6*
F 14 I 14 S 10 D 17 C 16 Ch 10

Yane est originaire d'Ufland du Nord, est né en 477 et a grandi pour devenir un Ska, faisant partie de l'escouade de Taussig. De stature modeste, il est musclé, avec des bras longs, des cheveux noirs grossiers, et un visage pincé et coriace. Taciturne de nature, Yane est un homme de peu de mots mais d'actions déterminées. Sa vie a été marquée par des épreuves et des aventures. Il s'est évadé avec Aillas et Cargus de la forteresse de Sank en Ulfland du Nord, mais le destin ne lui a pas souri immédiatement, car il fut repris par un baron ska et emmené à Poèlitetz. Cependant, sa détermination et son esprit combatif l'ont conduit à s'évader une nouvelle fois, cette fois avec 12 autres Skalins. Il a choisi de suivre Aillas et ses sept compagnons dans leur quête. Parmi eux, seul lui et Cargus ont décidé de suivre Aillas jusqu'à Avallon. Là, il a aidé Shimrod, montrant une fois de plus sa loyauté et sa compétence.

Son dévouement et son courage ont été récompensés lorsqu'il a accompagné Aillas au Troicinet. À l'âge de 42 ans, il a été fait Chevalier, une reconnaissance de ses services et de son courage. Mais Yane n'était pas du genre à se reposer sur ses lauriers. Il est devenu l'espion du roi Aillas, utilisant ses compétences et son intelligence pour servir le royaume. Dans l'une de ses missions les plus audacieuses, il s'est fait passer pour Valdez auprès du roi Casmir, prouvant une fois de plus sa ruse et son dévouement à la cause. Valdez était un maître espion notamment sur les activités du Troicinet, peut-être même un marchand de vin, car il rencontrait Casmir dans l'arrière-salle d'une boutique de marchand de vin. Cette couverture lui permettait probablement d'accéder à des informations et à des cercles que peu d'autres pouvaient atteindre.
Comme tous les voleurs il possède les dons suivants :
Il peut détecter des pièges complexes ou magiques. Il peut également désarmer ces pièges. Il peut éviter complètement certaines attaques magiques ou spéciales. il acquiert une intuition pour éviter les pièges.
Il reçoit des bonus pour éviter les pièges et contre les attaques déclenchées par des pièges. il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.
Il ne peut pas être pris en tenaille.

Attaque handicapante quand une de ses attaques est réussie elle à 30% d'être handicapante c'est-à-dire que l'adversaire se retrouve dans une fâcheuse posture, de flanc (1) ou (2) -3 voir de dos (3) -4.
Esprit fuyant : Créer une barrière mentale pour se protéger des attaques psioniques ou assimilées.
Esquive extraordinaire, Un jet de sauvegarde réussit sous la dextérité lors d'une attaque annule ou divise par deux les dommages.
Maîtrise des compétences : Dans le cas d'une concentration, intense 3 tours Yane peut obtenir une augmentation provisoire de 3 niveaux par classe. Il agira alors comme un guerrier de niveau 11 et voleur 9
Opportunisme : Si l'attaque de l'adversaire échoue une attaque supplémentaire opportuniste lui sera rajoutée.
Roulé-boulé, (Renversement) : La cible de taille normale ou petite doit un réussir un jet de Dextérité ou se retrouver à terre.

- Pickpocket : 55% - Crochetage : 40%
- Détecter / Désamorcer les pièges : 35% - Détecter les bruits : 30%
- Se déplacer silencieusement : 40% - Se cacher dans l'ombre : 30%
- Escalade : 80% - Lire les langues : 35%

Équipement de combat : Épée Longue +2 vampirique DMG 162 , Parchemin de protection contre le feu, Carquois de Flèches +2 ;Potion de détection des trésors, Potions de soins 2d6, Bouteille de fumée infinie DMG 137

CARGUS



CLASSE D'ARMURE : *1 Cotte de mailles+2, casque, bouclier.*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *8 (68 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : Z
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée (1-8) +3 Dague (1-4) +2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Attaque dans le dos X 2 Assassinat 50%*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Dissimulation, Discrétion, Évasion*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Voir ci dessous*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1,69 m poids : 77 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier Assassin / 8 / 7*
F 11 I 16 S 15 D 16 C 16 Ch 15

Cargus d'origine galicien est un homme robuste, avec une musculature impressionnante. Ses cheveux noirs sont coupés courts, et ses petits yeux noirs brillent sous de lourds sourcils noirs. Il a travaillé comme sous-cuisinier au château de Sank et a une connaissance des herbes, ayant rassemblé une mesure de quart des fongus connue sous le nom de "wolf-bane" il à empoisonner la nourriture. Cargus s'est évadé avec Aillas et Yane de la forteresse de Sank en Ulfland du Nord. Il est fidèle à Aillas et l'a suivi dans diverses aventures, y compris lors de l'évasion de la forteresse et lors de la visite à la Grande Foire. Cargus est un homme de peu de mots, mais il est fiable et compétent dans le combat
Repris par un baron ska et emmené à Poèlitetz, il s'est évadé une nouvelle fois avec 12 autres skalins. Il a suivi Aillas et ses 7 compagnons. Seul avec Yane à suivre Aillas à Avallon où il l'aide à rechercher les enfants enlevés à Shimrod. Il fut fait chevalier du Troicinet par le roi Aillas.

Empoisonnement : Cargus a montré une connaissance des poisons, en particulier du "wolf-bane" (aconit).

Attaque discrète : Cargus a tué un homme avec une barre de fer sans être détecté. Cela pourrait se traduire par une capacité à infliger des dégâts supplémentaires (+2) lorsqu'il attaque par surprise ou depuis une position avantageuse.

Connaissance des charmes : Cargus a mentionné qu'il connaissait un charme contre les enchantements. Bien que cela ne soit pas typique d'un assassin, cela pourrait indiquer une certaine familiarité avec la magie ou les rituels.

Évasion : Cargus a discuté de plans d'évasion avec Aillas et Yane, ce qui suggère qu'il pourrait avoir des compétences en matière de discrétion, d'évasion (30%) et de furtivité.

Résistance aux enchantements : Sa connaissance d'un charme contre les enchantements pourrait lui donner une certaine résistance ou une défense contre les sorts d'enchantement ou de charme. (25%)

Attaque à Outrance : Tant que les attaques de Cargus touchent leur cible Cargus peut continuer d'attaquer.

Bondissement : Cargus le sanguinaire peut entreprendre une attaque de bond spéciale jusqu'+6 au déplacement en se jetant dans la bataille s'il réussit un jet sous la dextérité -4.

Renverser : Si cargus réussit un critique avec son épée longue tenu à deux mains, il a une chance de faire tomber son adversaire au lieu de lui infliger le double de dégât, il peut choisir de le reverser (si le jet est supérieur à la force de l'adversaire celui-ci tombe à terre. Argus aura un bonus de +4 au prochain coup)

- Pickpocket : 45% - Crochetage : 30%
- Détecter / Désamorcer les pièges : 35%
- Détecter les bruits : 20% - Se déplacer silencieusement : 30%
- Se cacher dans l'ombre : 30% - Escalade : 70%
- Lire les langues : 25%

TATZEL

CLASSE D'ARMURE : *5 Armure de cuir+1, bouclier.*
DÉPLACEMENT : *12mètres*
DÉS DE VIE : *10 (70 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée courte (1-6)+2, dague (1-4) +2, arc court .(1-6)+3 x3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *surprise 1-3 sur 6*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,58 m poids : 51 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Rodeuse : 10*
F 11 I 16 S 17 D 16 C 16 Ch 15
Monstres Associés : Bètes, Humanoïdes, Plantes, Démons, Fées

Tatzel: (500-521) ska, fille du duc Luhalcx et de Dame Chraio. Elle est mince comme une baguette avec des cheveux noirs qui pendent droits par dessus ses oreilles ; son teint est légèrement olivâtre et ses yeux brillent d'intelligence. Elle est pleine de dons et de vivacité et se comporte avec une insouciance désinvolte : des façons impétueuses, se contrarie facilement. Décidées et exubérantes. Elle fut tuée par une flèche pendant le deuxième siège du château Sank mené par les forces ulfes et troices alors qu'elle se battait vaillamment sur les remparts.

Lady Tatzel entre dans la saga quand Aillas est asservi à Castle Sank par les Ska. Le plus jeune enfant du duc Luhalcx et de Lady Chraio, elle fait une impression qui hante Aillas même après qu'il soit couronné roi de Troicinet. Elle a un style distinct qui le passionne, laissant le désir de la revoir si l'occasion se présente. Il ne sait pas si l'impression vient de sa verve et de son flair naturel ou parce qu'il a si peu d'opportunités pour la compagnie féminine qu'une jeune femme aussi séduisante submerge ses sens avec son intelligence évidente, son apparence attrayante et son style unique. Son incapacité à se souvenir de lui, sauf dans les moindres détails, lorsqu'elle est capturée après la poursuite désordonnée le long du Teach tac Teach, a démontré que les sentiments n'étaient pas réciproques. Tatzel est Ska, de bout en bout. Elle ne peut pas comprendre la façon de penser d'Aillas, Malgré le temps qu'elle passe comme prisonnière. Elle est Ska; il est autrement et c'est ainsi. Il la confond autant qu'elle le confond. Elle ne peut pas accepter qu'il ait fait d'elle une esclave. Elle ne voit pas non plus de problème dans la façon dont les Ska traitent les autres races et considère leur suprématie comme faisant partie de l'ordre naturel des choses ; « Le monde nous a appris la fureur » Si vous étiez Ska, vous prendriez aussi tous les autres pour ennemi ou esclave ; Il n'y a personne d'autre. Il doit en être ainsi, et vous devez donc vous soumettre. Intelligente, confiante, avec un mélange de fanfaronnade téméraire, de concentration et de détermination, elle connaît son propre esprit. Elle est née pour commander, mais fait preuve d'humour, surtout lorsque l'occasion se présente d'embarrasser son frère, Lord Alvicx, devant les dames Ska qu'il cherche à impressionner. Comme tous les Ska, elle n'est pas portée au rire, exprimant son amusement avec un léger sourire. Son humour tend vers un euphémisme laconique et une ironie tranquille. L'amusement de Tatzel dans les mésaventures de son frère est l'une des rares occasions où le masque glisse plutôt que de montrer le détachement formel avec lequel la famille interagit à la fois en public et en privé.
Elle est habituée à la vie de noblesse et n'est pas impressionnée par les voies et la manière qu'Aillas s'attend à ce qu'elle adopte alors qu'il tente de s'échapper à Xounges; elle trouve son désintérêt pour son opinion incompréhensible. Cela ne veut pas dire qu'elle est une enfant gâtée. Elle est Ska et accepte les difficultés comme des nécessités à surmonter. Elle supporte stoïquement la douleur de sa blessure à la jambe. Tatzel est un excellent cavalier, bien qu'un peu téméraire, et un guerrier compétent. Elle fait preuve d'une certaine ruse lorsqu'elle essaie à plusieurs reprises de déjouer Aillas et de s'échapper, même avec une jambe cassée.
Tatzel est surprise quand Aillas la remet à son père à Xounges. Elle rentre chez elle et est présumée tuée lors du siège de Castle Sank alors qu'elle combattait comme archer pour défendre sa maison. Aillas est certain de la voir tomber, mais ne peut se résoudre à chercher son corps calciné une fois la bataille terminée et les incendies éteints.

Empathie sauvage : Elle peut améliorer l'attitude d'un animal en ajustant son comportement. Il utilise des tests de sagesse pour influencer les animaux. Possède un sac à malice DMG 135

Elle à comme ennemi juré les ogres Elle bénéficie de bonus de +3 lorsqu'il interagit ou combat ces créatures. Et un bonus de +2 contre les créatures humanoïdes.

Sorts : Elle peut lancer des sorts divins. La Sagesse est la caractéristique primordiale pour leurs sorts.
Science du style de combat : Soit 4 sorts de druide de niveau 1 (Détection du poison, Détection de la magie, Prévision du temps, purification de l'eau) et 2 sorts de magicien niveau 1 (Saut, Armure)

Déplacement sans entrave : dans les terrains végétatifs denses.
Pistage accéléré : Elle peut suivre une piste plus rapidement sans subir de malus importants. Elle évite complètement certains sorts ou capacités à effet de zone qui permettent un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié Elle peut se camoufler même sans abri ou camouflage sur un terrain naturel.

Immobilité dangereuse : Surprise : elle à 50% (1-3) sur le dé 6 de surprendre ses adversaires et n'a lui-même qu'une chance sur 6 d'être surpris.

Reflexes intuitifs : Tatzel peut une fois par jour lors d'un combat
Elle peut rajouter 1-4 attaques supplémentaires à distance (Arc)

Imitation de son : Tatzel avec sa voix grave peut imiter des sons d'animaux, de monstre et même de personne spécifique dont elle à déjà entendu la voix celle de Casmir, de Torqual, d'Aillas, elle doit faire un jet de réussite à -6 sous l'intelligence mais si elle réussi à faire moins de 10 alors l'imitation est parfaite.

Module TA1 Pour des aventuriers de niveau 8 -12
La Clé des Lumières

« La Forêt de Tantrevalles est en proie à une étrange obscurité. Les arbres autrefois lumineux perdent leur éclat, les fées sont en détresse, et même les ogres, d'ordinaire si brutaux, marchent avec prudence.
Les aventuriers apprennent qu'un artefact puissant, la "Clé des Lumières", est la cause de ce désordre. Cette clé a le pouvoir de contrôler la magie de la forêt, et elle a disparu.
Tatzel, une voyageuse énigmatique, est suspectée de l'avoir volée. Les aventuriers sont engagés pour la retrouver et récupérer l'artefact. Mais leur quête les mène à une révélation surprenante : Tatzel n'est pas la voleuse, mais cherche aussi à sauver la forêt. *(Suite du module N2 The Forest Oracle l'oracle de la forêt)*
Elle leur révèle que Visbhume, un sorcier maléfique, est le véritable voleur et qu'il compte utiliser la clé pour asservir la forêt et ses habitants. Les aventuriers doivent alors s'allier à Tatzel et aux fées pour stopper Visbhume avant qu'il ne soit trop tard.
Mais alors qu'ils se rapprochent de leur objectif, un événement inattendu les attend : la clé a une conscience propre et ne souhaite pas être utilisée par quiconque, bon ou mauvais. Les aventuriers doivent alors non seulement affronter Visbhume, mais aussi convaincre la clé de les aider à restaurer l'équilibre de la forêt. »

TORQUAL

CLASSE D'ARMURE : -6
Cotte de mailles+3, bouclier+2
DÉPLACEMENT : 12 mètres
DÉS DE VIE : *15 (87 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *25%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 3/2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée une main (1-8)+4, Arc (1-6)+3, hache (1-6)+3.*
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais chaotique*
TAILLE : *1,80 m poids : 78 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / Assassin 15 / 10*
F 16 (0 /+1) I 13 S 14 D 18 C 15 Ch 15
Monstres Associés : Monstres Extra-planaires, Aberrations, Vases, Bêtes, Créatures Artificielles, Dragons, Élémentaires, Humanoïdes, Plantes, Démons, Fées, Géants, Morts-Vivants



Torqual: guerrier et bandit. C'est un homme originaire de Skaghane grand et mince au début de la maturité. Il possède une allure remarquable, à la carrure large, aux hanches étroites, aux longues jambes solides et aux mains d'aristocrate. Sa chevelure forme un épais chaume noir, ses yeux sont couleur noisette clair sous un front bas. De larges pommettes saillantes plongent vers une mâchoire étroite au dessus d'une bouche large au beau dessin encore qu'un peu épaisse ; un nez busqué s'incurve au dessus d'un court menton lourd et osseux. Un muscle tressaille dans sa joue gauche et donne l'impression d'une force passionnée dominée, bien que de justesse, par une intelligence sardonique. Sa peau, d'un olivâtre tirant sur le bistre, semble avoir un curieux reflet violet.
Large d'épaules, avec des hanches étroites et de longues jambes fortes, il a une autorité naturelle
Il est intelligent, énergique, direct et sans scrupule. Le roi Casmir l'avait chargé de semer le désordre dans les Hautes Terres de l'Ulfland du Sud en utilisant embuscades, fausses pistes, rumeurs et tromperies. Cependant, les actes de pillage, de meurtre et de viol de Torqual ont plutôt servi à unir les barons, plutôt qu'à les diviser. Casmir a trouvé Torqual capricieux et probablement inutile, le considérant plus que probablement comme un fou.
Il a recruté une bande de brutes humaines et a mené des raids dans le Sud de l'Ulfland. Il a déclaré qu'il attaquerait tout baron obéissant à Aillas, ce qui a rendu les barons près de la frontière de l'Ulfland du Nord réticents à suivre Aillas. Torqual a pris refuge dans l'Ulfland du Nord, où Aillas ne pouvait pas le suivre sans risquer de provoquer les Ska. Son repaire est le Château Ang, où il ne peut être attaqué.
il fut gravement blessé en combat singulier par le roi Aillas.

Il a rencontré Zagzig à Ys. À la suite de cette rencontre il s'est mis sous les ordres de Mélancthe. Il s'est enfui avec elle à la suite de l'attaque des hommes du seigneur Minch.
Il fut tué par Shimrod en combat singulier alors qu'il avait pénétré par effraction dans Swer Smod avec sa compagne Mélancthe.
Torqual est un Skanoble renégat, grand et sec, se comportant
D'une manière méprisante et détendue. Fils du duc de Skaghane, il était cousin au troisième degré de Tatzel avant de devenir un renégat. S'il a choisi d'exercer le métier de brigand, commettant meurtres, vols, viols et pillages, ses mains et son goût pour les belles choses trahissent son passé aristocratique. Vif, énergique et intelligent, il est débrouillard et sournois, et bien qu'il accepte d'agir en tant qu'agent de Casmir provoquant des troubles dans les Ulflands avec Sir Shalles, son véritable programme est le sien. Il l'avoue à Casmir, qui décide néanmoins qu'il sera un outil utile. C'est un guerrier et un cavalier accompli, combattant sauvagement avec une épée et un couteau et des tours sales et peu chevaleresques. Cependant, il n'est pas à la hauteur d'Aillas lorsqu'ils se rencontrent, et il tombe, empalé sur le plateau, réussissant à ramper jusqu'à son refuge de Castle Ang grâce à la force de sa volonté. Il cherche à se venger et Casmir l'engage dans un complot visant à assassiner le jeune roi Troice, pour le voir s'effondrer

La fin de l'histoire & celle de Torqual

Torqual et Melancthe arrivent au presbytère de Murgen. Desmëi se lève sous forme éthérique du corps de Melacthe et ordonne à Torqual d'avancer, laissant Melancthe à la merci des démons sentinelles de Murgen. Ils trouvent Murgen tenu dans l'emprise de six bras inhumains qui émanent d'un lien dimensionnel. Desmëi ordonne à Torqual de percer la bouteille en verre contenant la perle verte afin qu'elle puisse absorber le plasme à l'intérieur et se réincorporer. Elle a mal calculé ; la volonté de Torqual, hérissée à sa voix, il n'obeit pas et brise la bouteille, libérant la forme animale squelettique de Tarmurello. Tamurello convainc Torqual de détruire Desmëi avant qu'elle ne puisse prendre sa pleine forme physique.

Torqual a agi à la demande de Tamurello, bien que les raisons n'aient jamais été clairement expliquées à Shimrod. Il semble avoir préféré Melancthe à Desmëi et n'a jamais été son amoureux. Shimrod joue un rôle crucial dans les événements finaux. Il découvre Murgen, restreint par les bras des Xabistes, et Torqual, qui se tient à côté de la table avec son épée levée. Shimrod défie Torqual, le qualifiant de fou, et Torqual répond qu'il fait ce qu'il choisit de faire. Shimrod déclare alors que Torqual doit mourir.
Shimrod parvient à libérer Murgen, et ils détruisent Joald, Shimrod coupe les bras tenant Murgen, qui est alors capable de restaurer les liens magiques de Joald, le plongeant dans la mer. Provoquant des raz-de-marée qui causent la destruction à travers les îles Anciennes, y compris la perte de la ville fabuleuse d'Ys Les restes de Tamurello et Desmëi, pollués par la magie verte, sont envoyés dans un autre monde où les alliés de Murgen les détruisent complètement.

Desmëi semble être la force motrice derrière les événements, cherchant à se venger de Tamurello et de la race humaine. Elle pourrait avoir utilisé Melancthe comme réceptacle ou avoir prévu de le faire.

Torqual est tué par Shimrod en combat singulier après avoir pénétré par effraction dans Swer Smod avec Melancthe. Il a également tué Desmëi avec la hachette vert-argent avant d'être tué à son tour.

Apprenant la dévastation le long de la côte sud de l'Ulfland, Casmir parie que les forces d'Aillas seront en déroute et saisit l'opportunité d'envahir le Dahaut. Au même moment, la Godelie attaque depuis le nord. Prise en tenaille, l'armée de Daut oppose pourtant une farouche résistance. Le roi Audry et son fils sont tués à l'arrière-garde alors qu'ils gagnent du temps pour que les forces de Daut se retirent au-delà de la frontière Ulfish. Là, regroupés avec les forces Ulfs d'Aillas, ils contre-attaquent pendant que la marine Troice effectue des raids le long de la côte de Lyonesse. Casmir se précipite vers la ville de Lyonesse trop tard. Il est déjà sous le contrôle de Troice. Casmir est arrêté et Aillas est couronné roi des Îles Anciennes, désormais réunies en un seul royaume, plus d'un demi-siècle après le départ d'Uther II. Le prince Dhrun déclare son amour pour Madouc, qui apprend que son père est Shimrod. Shimrod l'invite à vivre dans son manoir Trilda, où il promet de lui enseigner la magie Comme Rodeur il possède les dons suivants

Il possède une épée longue+4 et un Arc +3 ainsi qu'une hache +3
Attaque dans le dos x4 (Bonus de +4 au toucher)
Attaque spéciale assassinat : si la victime est surprise Torqual peut alors tenter de l'assassiner 50% de chance. Torqual surprend ses victimes 1-3 sur le dé 6 et n'est lui-même surpris que 1-2 sur le dé 6.
Il possède une Cape de protection +3 DMG 137

En raison de son lien avec Desmeï il gagne les pouvoirs suivants :
S'il passe au moins 1 minute à observer ou à interagir avec une autre créature en dehors du combat, il peut apprendre certaines informations sur ses capacités par rapport aux siennes. Il sait si la créature est son égale, supérieure ou inférieure par rapport à lui.

Ne peut être toucher que par des armes +4 ou mieux

Attaque sournoise. Une fois par tour, il peut infliger 35 ou (10d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une attaque s'il a l'avantage ou si un autre ennemi se trouve à moins de 1,50 mètre de lui. Ses pensées ne peuvent en aucun cas être lues

Déchainement sanglant : Lorsqu'il est touché il peut effectuer une attaque supplémentaire jusqu'à un maximum de trois blessures.

Rage inexpugnable ou bravade Martiale : dans cet état et par suite d'un duel ou une provocation Torqual ajoute un bonus de +4 à tous ses dégâts.

Chef de Guilde : Une fois par jour en tant que chef de guilde Torqual connait toutes les tactiques de guerre et de stratégie s'il réussit un jet sous l'intelligence / 2 il parviendra à éviter une blessure trop importante qui le tuerai et ne prendra aucun dégât.

- Pickpocket : 65% Crochetage : 60%
- Détecter / Désamorcer les pièges : 55%
- Détecter les bruits : 30% Se déplacer silencieusement : 60%
- Se cacher dans l'ombre : 50%
- Escalade : 90% Lire les langues : 35%
Les Ombres de Torqual : L'Épée des Ska

Module TO1 Pour des aventuriers de niveau 8-12
Les Armes de Torqual : L'Épée des Skas

« La paix dans l'Ulfland du Sud est menacée par un renégat Ska nommé Torqual. Depuis sa forteresse secrète, il lance des raids, semant la terreur parmi les barons locaux. Les rumeurs disent qu'il détient une épée puissante, forgée dans les flammes des anciens dieux Skas, qui lui confère une force surhumaine.
Les aventuriers sont engagés pour localiser la forteresse de Torqual (*Suite du module B2 le château fort au confin du pays The Keep on the Borderlands*) et récupérer l'épée. Mais la mission est loin d'être simple. La forteresse est bien cachée, protégée par des pièges mortels et des guerriers Skas loyaux à Torqual.
Alors que les aventuriers progressent, ils découvrent que l'épée n'est pas le seul secret de Torqual. Il a formé une alliance avec d'autres clans Skas, cherchant à unifier les guerriers sous sa bannière pour lancer une invasion à grande échelle sur les royaumes du sud du Lyonesse.
Dans une confrontation finale épique, les aventuriers doivent non seulement affronter Torqual et ses alliés Skas, mais aussi décider du sort de l'épée. La détruire pourrait mettre fin à la menace de Torqual, mais elle pourrait aussi être utilisée comme une arme pour défendre Lyonesse contre d'autres menaces. »

CORY DE FALONGES

CLASSE D'ARMURE : -2
(Armure de cuir+3)
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *12 (85 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+4 dague (1-4) +3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1,75 m poids : 78 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / Assassin 12 / 10*
F 16 I 11 S 14 D 18 C 16 Ch 17

Ombre mystérieuse des Isles Anciennes, Cory de Fallonges est un homme aux multiples facettes, dont la réputation est aussi sombre que les forêts profondes de Tantrevalles. Fils cadet du baron Claunay, Cory est un homme de stature moyenne, doté d'un torse robuste, de bras et de jambes longs et musclés. Sa peau est d'une teinte pâle, ses cheveux sombres, et ses traits sont lourds et durs, témoignant d'une vie de complots et de trahisons.
Cory a d'abord été reconnu comme un chef de bande (guilde), opérant avec une troupe de compagnons fidèles, dont Galgus le Noir, Kegan le Celte, Este le Suave, Izmael le Hun, Travec le Dace, Fedrik le Serpent, Filemon et Corcas. Ensemble, ils ont parcouru les terres, semant la discorde et la désolation sur leur passage.
Mais le destin de Cory a pris un tournant inattendu lorsqu'il a été capturé par les hommes du roi Casmir, par suite d'une tentative d'assassinat contre son propre frère aîné. Cependant, au lieu de le condamner à mort, le roi Casmir a vu en Cory un outil précieux pour ses propres desseins. Il a été proposé à Cory de servir le roi en échange de sa liberté. Casmir avait un plan audacieux : utiliser Cory pour assassiner le roi Aillas. Pour ce faire, Cory devait se faire passer pour un autre homme, Torqual, afin d'éviter toute implication directe du roi Casmir dans cette tentative d'assassinat.
Cory a accepté cette mission périlleuse, non par loyauté envers Casmir, mais par désir de survie. Cependant, son chemin a croisé celui de Torqual, un homme de stature imposante, portant un casque de fer à trois cornes et trois épées à sa ceinture. Cory a été envoyé pour consulter Torqual, et leur rencontre a eu lieu dans un lieu mystique, le pré de Neep, dominé par une ancienne forteresse en ruines.
La vie de Cory est un enchevêtrement de trahisons, de complots et de missions secrètes. Malgré sa nature sombre, il est un homme de parole, exigeant le respect même de ses geôliers. Sa fin tragique est sans doute une trahison survenue pendant sa mission et son corps fut ramené à la cour de Casmir.

Il possède une épée longue+3 et un Arc +2 ainsi qu'une hache +3 Attaque dans le dos x3 (Bonus de +4 au toucher)
Attaque spéciale assassinat : si la victime est surprise Cory peut alors tenter de l'assassiner 50% de chance. Cory surprend ses victimes 1-3 sur le dé 6 et n'est lui-même surpris que 1-2 sur le dé 6.

Chef de Guilde : Une fois par jour en tant que chef de guilde Cory connait toutes les tactiques de guerre et de stratégie s'il réussit un jet sous l'intelligence / 2 il parviendra à éviter une blessure trop importante qui le tuerai et ne prendra aucun dégât.

Autorité Criminelle
En tant que Chef de Bandit, Cory a acquis une autorité incontestée parmi sa bande. Vous pouvez ajouter votre modificateur de +2 aux jets de sauvegarde contre la peur de ses subordonnés.

Négociateur Impitoyable
Cory excelle dans la négociation pour le partage du butin. Il peut obtenir une part plus grande du butin après une expédition ou une quête, et il peut persuader les marchands de lui donner le meilleur prix.

Réseau de Contact : Cory à établi un réseau de contacts criminels dans la région. En tant que chef de guilde Il peut obtenir des informations, de l'aide ou des faveurs de son réseau en utilisant une journée de travail.

Assassinat Habile : En tant que Chef de Bandit et Assassin, il peut infliger des coups critiques sur un résultat de 19-20 lorsqu'il attaque une créature par surprise ou qu'il à attaquée en premier. De plus, il peut utiliser l'action bonus pour tenter une attaque sournoise (+4) même si la cible n'est pas surprise.

Contourner la Loi : Cory à une compréhension profonde de la criminalité et de la manière de l'éviter. Il à un bonus de +2 aux jets de Sagesse (Recherche) pour trouver des échappatoires légales face a des gardes ou trouver des cachettes improbables.

Influence Corrompue : Cory a la capacité d'influencer les autorités locales ou les dirigeants corrompus. Il peut utiliser son autorité (Charisme +4) pour échapper à la capture ou pour faire libérer des alliés emprisonnés, Tromperie) pour mentir, feindre l'innocence ou manipuler les autres.

Évasion Habile : Cory peut utiliser l'action bonus pour tenter une évasion réussie 33%, même enchaîné ou emprisonné. Il est exceptionnellement doué pour s'échapper des situations dangereuses.

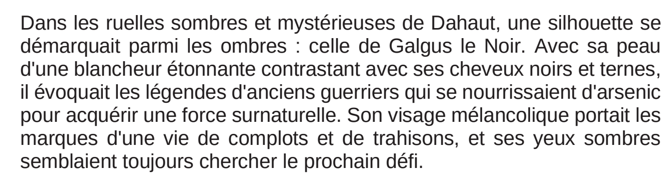
Équipement de combat : Cape de protection +1 DMG 137 potion de contrôle des Géants, potion de contrôle des plantes, potion respiration aquatique, potions de soins majeurs (2) potion de supra guérison 3d8+3 parchemin de retour à la vie (2) Anneau de chute de plume

- Pickpocket : 35% Crochetage : 30%
- Détecter / Désamorcer les pièges : 35% Détecter les bruits : 20%
- Se déplacer silencieusement : 30% Se cacher dans l'ombre : 20%
- Escalade : 70% Lire les langues : 25%

CALGUS LE NOIR



CLASSE D'ARMURE : *4*
(Armure de cuir+2)
DÉPLACEMENT : 12m
DÉS DE VIE : *10 (75 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *2/1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+3, dague +2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1,75 m poids : 78 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier Assassin/ 6 / 10*
F 16 I 11 S 8 D 16 C 18 Ch 13



Dans les ruelles sombres et mystérieuses de Dahaut, une silhouette se démarquait parmi les ombres : celle de Galgus le Noir. Avec sa peau d'une blancheur étonnante contrastant avec ses cheveux noirs et ternes, il évoquait les légendes d'anciens guerriers qui se nourrissaient d'arsenic pour acquérir une force surnaturelle. Son visage mélancolique portait les marques d'une vie de complots et de trahisons, et ses yeux sombres semblaient toujours chercher le prochain défi.

Galgus était un maître dans l'art du lancer de couteaux, une compétence qu'il avait perfectionnée au fil des années, faisant de lui une légende parmi les bandits et les voleurs de Dahaut. Mais ce n'était pas sa seule passion. Dans les tavernes enfumées, on pouvait souvent le trouver engagé dans une partie de dés, ses doigts agiles manipulant habilement les cubes d'os, défiant quiconque osait le défier.
Il avait d'abord servi dans la bande de Cory de Fallonges, un groupe hétéroclite d'espions et de guerriers, tous au service du roi Casmir. Mais après la chute de Cory, Galgus avait reçu l'ordre de rejoindre la bande de Torqual, un autre groupe redoutable, toujours au service de Casmir. La loyauté de Galgus n'était pas aveugle. Il servait Casmir, certes, mais toujours avec une méfiance prudente, sachant que dans le monde des intrigues royales, la trahison pouvait surgir de n'importe où.

Vivacité Aberrante Double sa vitesse de déplacement pendant toute la durée du combat

Spasmes d'agonie : Quand une de ses victimes meurt sous ses doigts elle à 20% de chance de suffoquer et créer une explosion de sang et de douleur qui cause dans un rayon de 3 mètres 3d8 de dégâts

Équipement de combat : Bourse magique de Bucknard DMG 134 Anneau d'invisibilité, potion d'escalade, potion de soins (2), potion de détection des trésors, parchemin de retour à la vie, Poussière d'éternuement et de tous DMG 140. Sac de contenance DMG 136

KEGAN LE CELTE



CLASSE D'ARMURE : *4 (Cotte de maille+1)*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *8 (45 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Jamais surpris*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique.*
TAILLE : *1,75 m poids : 78 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier assassin 6 / 9*
F 16 I 11 S 8 D 15 C 15 Ch 13

Kegan le Celte : L'Ombre de Godelie. Dans les terres lointaines et mystiques de Godelie, Kegan le Celte a vu le jour. Avec des yeux qui ont vu de nombreux combats et un cœur qui ne recule devant rien, il est devenu une figure redoutée parmi les guerriers de son temps. Sa réputation de trancher une gorge aussi facilement qu'il cracherait le précédait, faisant de lui un homme à ne pas contrarier.
Associé à Cory de Falonges, Kegan a parcouru les Isles Anciennes, laissant derrière lui des histoires de bravoure et de trahison.
Lors d'une de leurs escapades, Kegan a découvert un objet mystérieux : un catafalque miniature, orné d'onyx, de Jai et d'agate. Cet objet, bien que magnifique, portait en lui des mystères que même Kegan ne pouvait déchiffrer. Mais comme toutes les grandes histoires, celle de Kegan a également trouvé une fin tragique. Son corps, avec celui de ses camarades, a été rapporté à la cour de Casmir, mettant fin à la saga d'un des Celtes les plus redoutables des Isles Anciennes.

Jet d'acide : Kegan lance 1-6 fioles d'acide, si le jet sous la dextérité échoue les dégâts liés à l'application de l'acide est de 1d6 par round pendant 1-6 rounds s'il n'est pas éliminé.

Discrétion Criminelle
Kegan est un expert dans la dissimulation. Il a un avantage de +2 aux jets de Dextérité (Discrétion) lorsqu'il se déplace furtivement ou tente de se cacher.

Sale coup : Après avoir tuée ou assommée sa victime par une manœuvre complexe (sous la Dextérité -4) Kegan tentera de lui couper les mains (4 rounds) La victime sera définitivement manchote des deux mains.

ESTE LE SUAVE

CLASSE D'ARMURE : 4 *(Cotte de maille supérieure)*
DÉPLACEMENT : 12m
DÉS DE VIE : *10 (62 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1, Fléau d'arme à trois branches (1d6) +3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1,95 m poids : 98 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Voleur / 10*
F 16 I 11 S 8 D 12 C 12 Ch 13

Né sous le soleil chaud de la Rome antique, Este le Suave portait en lui l'héritage d'un empire autrefois grand. Avec des manières raffinées et une éloquence qui pouvait charmer même les plus méfiants, il était un homme de mystère et d'intrigue.

Servant fidèlement le roi Casmir en tant qu'espion, Este a parcouru les Isles Anciennes, recueillant des informations et tissant des réseaux d'espionnage. Sa loyauté envers Casmir était inébranlable, mais son cœur appartenait à l'aventure. C'est ainsi qu'il s'est associé au baron Cory de Falonges, un homme aux ambitions aussi grandes que les siennes.

Tactique de meute : Si Este est entouré de son ou ses Amis voleur ou assassin ils bénéficiera grâce à ses conseils d'un bonus de +1 au touché. +1 aux dégâts.

Mutilation : Si au moins trois de ses attaques touchent la cible dans le même round, alors son fléau d'arme inflige de terrible blessures physiques et cause des malus de -1 à -5 (lancez und6) pour les jets de charisme, jusqu'à ce qu'un chirurgien de la ville répare les tissus abimés. Si le résultat du dé est un 6 la créature perd un point de charisme permanent.

Projection d'ennemi : Este chargeant sur 6 mètres ou plus et blessant son ennemi (Il faut qu'il le touche) peut le projeter avec une manœuvre spéciale, s'il est plus petit que lui et il est projeté en l'air de 2 mètres dans la direction choisie par Este. (Jet de protection sous la dex-4)

IZMAEL LE HUN

CLASSE D'ARMURE : *5 (Armure de Cuir cloutée)*
DÉPLACEMENT : 12
DÉS DE VIE : *9 (60 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1, Cimeterre +2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre chaotique*
TAILLE : *1,75 m poids : 98 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 9*
F 17 I 11 S 8 D 12 C 16 Ch 13

Izmael le Hun : L'Ombre Maléfique des Isles Anciennes.
Né dans les steppes sauvages, où le vent hurle des chants de guerre et de conquête, Izmael le Hun était une figure terrifiante. Sa réputation le précédait, décrit comme un "amas difforme de pur mal", il était une force avec laquelle il fallait compter.
Mais derrière cette façade terrifiante se cachait un esprit rusé. Izmael n'était pas seulement un guerrier, il était aussi un espion. Au service du roi Casmir, il a infiltré les rangs de ses ennemis, recueillant des informations précieuses pour le trône. Sa loyauté envers Casmir était inébranlable, mais c'était le baron Cory de Falonges qui avait capturé son allégeance. Ensemble, ils ont tramé des intrigues et des complots, cherchant à renverser leurs adversaires.
Cependant, le destin de Izmael était de rejoindre la bande de Torqual, un autre chef de guerre redouté. Mais avant que cela ne puisse se réaliser, la mort est venue le chercher. Son corps, marqué par les batailles et les trahisons, a été rapporté à la cour de Casmir, mettant fin à la légende de l'espion hun le plus redouté des Isles Anciennes.

Il est Immunisé aux dégâts contondants en raison de sa forte corpulence.

Coup infaillible : 1 fois par jour avec une arme de corps à corps il obtient alors les dégâts maximaux, tenant compte de critique, et tous les bonus. La cible de taille M ou moins recule alors de 3 mètres.

Fracassement : inflige des dégâts de structure, casse des objets non magiques rigide comme des boucliers, ou armes non magiques.

Critique dévastateur : Lorsque Izmael obtient un critique naturel (20) alors il peut confirmer ce critique par un autre d20 si le résultat est de 19 ou 20 la cible perd 100% de ses points de vie et les points de vie de la cible tombe à zéro. (Agit comme un coup fictif, si la cible n'est pas assassinée ou détruite au tour suivant elle récupère les points de vie perdus.)

Équipement de combat : Cimeterre+2 à lame sanglante, Parchemin de protection contre les démons, Carquois de Flèches +2 ; Potion force de géant DMG 121, potion contrôle des dragons, Potions de soins 2d6

TRAVEC LE DACE

CLASSE D'ARMURE : *-6*
DÉPLACEMENT : *32m*
DÉS DE VIE : *20 (145 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : *6*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *4d10*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Ne peut pas être surpris*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,90 m poids : 78 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Moine / 20*
F 17 I 14 S 15 D 17 C 18 (+2) Ch 13

Travec le Dace, originaire de contrées lointaines, c'était un guerrier renommé pour sa force et sa loyauté. Il a servi sous la bannière du redouté chef de guerre Torqual et a été fréquemment mentionné par le baron Cory de Falonges pour sa bravoure. Malgré ses nombreux exploits, le destin a finalement rattrapé Travec, mais sa légende perdure.

Travec le Dace est un moine de niveau 20, un maître inégalé dans les arts mystiques et martiaux. Sa présence dégage une aura de puissance et de sérénité, témoignant de décennies de discipline et de méditation.

Communication avec la nature : Travec peut communiquer librement avec les animaux et les plantes, établissant un lien profond avec la nature qui l'entoure. Il peut comprendre leurs besoins, leurs peurs et leurs désirs, faisant de lui un allié précieux dans des environnements sauvages.

Maîtrise de l'esprit : Son esprit est une forteresse. Les tentatives d'ESP n'ont qu'une chance minime de réussir contre lui, et cette probabilité a diminué au fil des niveaux. De plus, il est extrêmement résistant aux sorts qui tentent de le séduire, charmer, hypnotiser ou suggérer. Les sorts de quête religieuse et magique sont également inefficaces contre lui. Face aux attaques télépathiques ou aux chocs mentaux, Travec est considéré comme ayant une intelligence exceptionnelle de 18 grâce à sa discipline mentale.

Résistances physiques : Travec est immunisé contre tous les poisons et insensible aux maladies. Les sorts de rapidité et de lenteur n'ont aucun effet sur lui. Sa capacité à entrer en catalepsie lui permet de simuler la mort à la perfection, ralentissant son rythme cardiaque et abaissant sa température corporelle à volonté.

Guérison et combat : Il peut guérir ses propres blessures, récupérant un nombre 15-18 points de vie chaque jour. Mais ce n'est pas tout : sa technique de combat la plus redoutable est la **"paume palpitante".** Avec un simple toucher, il peut déclencher des vibrations dans le corps de sa victime, qu'il contrôle, et provoquer la mort en les arrêtant. Cette capacité est soumise à certaines restrictions, mais elle reste l'une des plus terrifiantes de son arsenal. (Elle n'est utilisable qu'une seule fois par semaine. Une fois qu'il a annoncé qu'il désire l'utiliser, le moine dispose de 3 rounds pour toucher sa victime, sinon le pouvoir est perdu pour la semaine. Il est sans effet sur les morts-vivants ou sur les créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques.
La victime ne doit pas avoir plus de dés de vie que le moine, et, dans tous les cas, le total des points de vie de la créature ne doit pas dépasser de plus de 200% celui du moine ou le pouvoir est sans effet.

Compagnons et servants : Bien qu'il soit un maître en soi, il ne peut pas porter plus de deux objets magiques mais Travec peut employer des servants pour une aventure et a le droit d'avoir trois compagnons d'armes à ses côtés qui le soutienne. Ces compagnons peuvent être des guerriers, voleurs, voleurs-acrobates voir (Filémon Corcas et Mikeaus) ou assassins, renforçant encore sa polyvalence sur le champ de bataille.

Maître des écoles de combat : Une fois par semaine Travec peut s'il rate un jet de sauvegarde peut décider de réussir quand même.

Avec toutes ces compétences et capacités, Travec le Dace est un adversaire redoutable et un allié précieux. Sa maîtrise des arts du moine fait de lui une légende vivante, respectée et crainte par ceux qui connaissent son nom.

FEDRIK LE SERPENT

CLASSE D'ARMURE : *4 (Cotte de maille supérieure)*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *8 (45 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1 dague (1-4) +2*
ATTAQUES SPÉCIALES *: Dagues empoisonnées*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1,75 m poids : 78 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Assassin / 8*
F 16 I 11 S 8 D 12 C 12 Ch 13

Un bandit au service de Torqual. C'est un homme d'environ 35 ans, sec, nerveux et dur. Son visage est blême et inquiétant, avec des pommettes curieusement écartées, des yeux ronds gris et une petite bouche aux lèvres minces qui lui donne un aspect presque ophidien. Il fut tué d'une flèche par Aillas alors qu'il attendait de violer Tatzel avec un autre bandit.

Aura de danger : Les créatures qui affrontent Fédrik ont une sensation de peur et de danger (ils doivent réussir un jet de moral (sous la sagesse) sous peine de perdre systématiquement l'initiative par la suite du combat.

Dague empoisonnée : Si une créature est touchée par une des 3 dagues +2 de Fredrik (qu'il peut lancer) il doit réussir un jet sous la constitution ou être paralysé 1-8 tours.

Marqué à vie : En raison de son passé tourmenté Fédrik est un chasseur et assassin solitaire, s'il agit seul il obtient une attaque supplémentaire avec un bonus de +2 au touché et +2 aux dégâts.

FILEMON



CLASSE D'ARMURE : *5 (Armure de Cuir)*
DÉPLACEMENT : *16 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (45 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1 ou dague 1-4+2 (Ambidextre)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Quadruplé attaque par derrière*
DÉFENSES SPÉCIALES : *(bonus de +3 à la CA contre les attaques de projectiles*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,65 m poids : 60 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Voleur Acrobate / 13*
F 16 I 11 S 9 D 17 C 12 Ch 11

Saltimbanque vagabond, mari de Corcas. C'est un petit homme corpulent au visage rond, avec de gros cheveux noirs, un petit nez en forme d'oignon et des yeux noirs tout ronds.
Funambulisme : 100% Saut à la Perche 4.10m Saut en Hauteur 1.80 Saut en Longueur avec élan 4.20 m sans élan 2.60m Attaque 15% Dérobade 48% Chute 50%, 9m

Commandement de la Bande
Il peut donner des ordres à ses subordonnés en combat. Une fois par jour, en tant qu'action bonus, il peut donner des ordres à ses alliés à portée de 30 pieds. Ces alliés peuvent immédiatement effectuer une attaque supplémentaire ou se déplacer jusqu'à sa vitesse maximale.

Esquive instinctive : Trois fois par jour Réduit la moitié des dégâts qu'on lui inflige s'il voit son assaillant

Saut phénoménal : permet un saut de 7 à 9 mètres (1d3+6) demande 4 mètres de préparation,

Tourbillon de Dague : une fois par jour effectue une vague d'attaque à la dague (la victime doit réussir un jet sous la dextérité) sous peine de recevoir des dégâts liés à une pluie de coup de dague de 6d4+2 à 8d4+2 s'il la victime se sauvegarde l'attaque échoue et sera remise à plus tard.

CORCAS

CLASSE D'ARMURE *: 6 (Armure de cuir)*
DÉPLACEMENT : *12*
DÉS DE VIE : *10 (33 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *50%*
TYPE DE TRÉSOR : *Pièces d'or, bijoux, objets précieux, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Dague 1-4+3 et Fouet (1-2) désarmement (ambidextre)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Attaque Triplée par derrière*
DÉFENSES SPÉCIALES : : *Esquive (bonus de +2 à la CA contre les attaques de projectiles*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre, mauvais*
TAILLE : *1,60 m poids : 75 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Voleuse acrobate / 10*
F 15 I 14 S 10 D 16 C 14 Ch 13

Funambulisme : 100% Saut à la Perche 3.30m Saut en Hauteur 1.40 Saut en Longueur avec élan 3.30 m sans élan 2.10m Attaque 10% Dérobade 30% Chute 50%, 6m

Dans les ruelles animées d'Abatty Dell, parmi les étals colorés et les cris des marchands, une figure se démarque par sa stature imposante : Dame Corcas, une saltimbanque corpulente au visage rond et souple, Ses mouvements, malgré sa taille, sont d'une agilité surprenante, rappelant les danseuses éthérées des légendes d'antan.

Elle est souvent vue aux côtés de Filemon, un acrobate agile à la peau tannée par le soleil. Leur complicité est palpable, qu'ils soient en train de réaliser une performance audacieuse ou de partager un repas. Lors d'une foire mémorable, le duo, accompagné du fils de filémon Mikelaus, a émerveillé la foule. Filemon, avec une force insoupçonnée, a lancé Mikelaus dans les airs, et Dame Corcas, avec une rapidité étonnante, s'est précipitée pour le rattraper avec un filet, démontrant ainsi leur synchronisation parfaite.

Mais derrière cette façade de spectacle, Dame Corcas cache une douleur. Elle parle parfois 'd'attaques', et son visage, habituellement serein, se crispe de douleur. Filemon, toujours à ses côtés, la soutient avec une affection protectrice, témoignant d'une relation profonde et ancienne. Un soir, alors que les étoiles scintillaient dans le ciel des Isles Anciennes, Madouc et Sir Pom-pom ont croisé le chemin de ce trio énigmatique. Ils ont partagé un repas, préparé avec soin par Dame Corcas, qui, malgré ses douleurs, a montré une habileté culinaire impressionnante. Le repas, riche et savoureux, a été dévoré avec appétit, et les rires ont résonné dans la nuit.

Fouet Désarmant : Corcas peut tenter à 50% de désarmer ses adversaires qui s'approche et engage un combat au corps à corps elle peut alors tenter (Jet de protection sous la dex/2 de récupérer l'arme ou l'objet magique du malchanceux)

Repaire inexpugnable : Dans le repaire de Corcas, sa tente, sa roulotte ou son cirque, Corcas gagne systématiquement l'initiative et n'est jamais surprise.

Enchainement : Si les points de vie d'un de ces adversaires tombe à zéro alors elle gagne une action bonus et réattaque un autre adversaire

Corpulence : Corcas est tellement grasse et apparemment obèse qu'elle confère un bonus de +1 à la Classe d'armure pour tout dégâts contondants

MIKELAUS

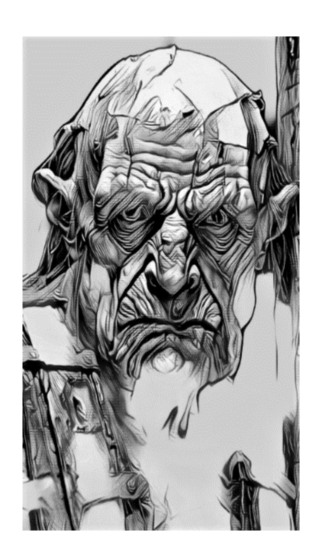
CLASSE D'ARMURE : 8 (Aucune)
DÉPLACEMENT : 12
DÉS DE VIE : 8 (27 points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : épée courte 1d6+1 et dague (1-4) +1 Ambidextre)
ATTAQUES SPÉCIALES : Doublé par derrière
DÉFENSES SPÉCIALES : : Esquive (bonus de +2 à la CA contre les attaques de projectiles
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : 1,50 m poids : 45 kg
CLASSE / NIVEAU : Voleur Acrobate / 8
F 16 I 11 S 8 D 16 C 12 Ch 16

Mikelaus: saltimbanque vagabond, fils de Filémon. C'est un gamin de taille réduite, à la peau de papier mâché, tout en jambes et en tête. Mikelaus l'Équilibriste est un jeune voleur acrobate au grand cœur. Ayant grandi au sein du Cirque des cinq Étoiles, il a développé d'exceptionnelles compétences acrobatiques et une agilité hors pair. Bien que ses activités soient illégales, il ne vole que les riches et les corrompus pour aider les moins fortunés. Son charisme naturel lui permet de nouer des amitiés rapidement, même s'il garde toujours une certaine distance émotionnelle. Il est né dans le Cirque des cinq Étoiles, où ses parents étaient des acrobates célèbres. Il a été élevé dans les arts du cirque et les performances athlétiques, apprenant à réaliser des cascades et des pirouettes incroyables. Mais lorsque le cirque a été vendu à des propriétaires avides de profit, il a pris la décision de quitter le monde qu'il avait toujours connu. Et il est parti avec sa famille a l'aventure.

Traqueur intrépide : Traque la victime pendant des jours dans la plus grande des discrétions une créature jusqu'à ce qu'il l'a retrouvé et signalé sa position a son père et sa mère pour cela il doit l'avoir vu ou senti un des ses effets personnel ou partie du corps.
Esprit d'équipe : s'il est en présence de son père et de sa mère ses capacités sont augmentés de 50% (+3 à Ca, Dégât triplé par derrière.)
Capacité du voleur acrobate
Funambulisme : 90% Saut à la Perche 3.3m Saut en Hauteur 1.65
Saut en Longueur avec élan 3.30 m sans élan 2.10m Attaque 11% Dérobade 26% Chute 75%, 4.3m



EVAR LE FANTOME



CLASSE D'ARMURE : 4
(Cotte de maille, bouclier)
DÉPLACEMENT : 12
DÉS DE VIE : 8 (45 points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 0%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : épée longue 1d8+1, Trident (2-7)+3
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
ALIGNEMENT : Mauvais Chaotique
TAILLE : 1,70 m poids : 65 kg
CLASSE / NIVEAU : Pirate / 8
F 16 I 11 S 8 D 12 C 12 Ch 16

Evar le fantôme est un redoutable chef pirate qui sévissait aux abords des iles anciennes. Son champs d'action comprenait le Lir , la baie du Matin et le golfe Cantabrique. Il avait gagné le nom d'Ivar-le-fantôme pour sa capacité à disparaitre comme par magie quand il été poursuivi.
Avec ses hommes, une poignée de soudards prêts à tout, il écumait les eaux du sud-est des iles Anciennes avec un succès maximal et une impunité insolente. Il s'attaquait principalement aux riches navires marchands, mais laissant toujours tranquille les pécheurs et les embarcations les moins fortunées. « L'Épervier » était un rapide vaisseau à deux mats, qui ne craignait personne en vitesse pure. Evar était un excellent capitaine connaissant extrêmement bien les courants maritimes de la région et chaque fois qu'une nef plus importante que la sienne le prenait en chasse il arrivait à se volatiliser comme par enchantement. Le règne de la terreur des libres marchands comme il aimait à se nommer dura des années. Il est toujours très excité.
Et ne supporte pas la paresse. Il est légèrement paranoïaque.
Il devient très en colère contre tout semblant d'insulte

Génère une puissante aura de Mal. Intensité : Égale au niveau du pirate

Détecte le bien à volonté. : Reproduit l'effet du sort "détection du bien". Peut utiliser du poison sans risque. Utilise un poison mortel (Les points de vie tombent à zéro si le personnage ne s'est pas sauvegardé contre le poison) Il ne risque pas de s'empoisonner accidentellement lorsqu'il enduit son arme de poison.
Appliquer le bonus de Charisme +3 à tous ses jets de sauvegarde.

Châtie une créature d'alignement bon une fois par jour (Lui donne un malus de -4 à tous ses jets de toucher et de sauvegarde) pour un jour.

Ajoute le bonus de Charisme +3 au jet d'attaque et inflige des dégâts supplémentaires +3

Aura de désespoir : Dégager une aura provoquant l'abattement des ennemis Malus de –2 à tous les jets de sauvegarde pour les ennemis à moins de 3 mètres.

Serviteur fiélon : il peut appeler 1-6 serviteurs fiélon, qui prend la forme (1) d'humain (pirate), (2) d'un chien, (3) d'un cheval, (4) d'un corbeau, (5) d'un crapaud, (6) d'un putois. Cette créature fiélon gagne des DV supplémentaires et des pouvoirs en fonction du niveau de son maître. Evar ne peut pas avoir plus de six serviteurs fiélons à la fois. Si la créature meurt, Evar ne peut pas en appeler une autre avant trente jours. Le nouveau serviteur présente d'emblée les caractéristiques correspondant au niveau de son maître

Équipement de combat : Potion d'invisibilité étendue (3) , Cartes aux trésor (1-2) DMG 116 Fiasque de Fer (2) DMG 142 Filet magique DMG 146, Pelle d'excavations colossales DMG 149, Potions de soins majeurs (2) parchemin de résurrection (1) parchemin de protection contre la pétrification, Épée longue 1d8+1 +2 contre les lanceurs de sort. Trident de soumission +3 DMG 152

FLARY LE ROUX



CLASSE D'ARMURE 0
(Armure de plate+2)
DÉPLACEMENT : 12
DÉS DE VIE : 12 (68 points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 10%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : 3/2
DÉGÂTS/ATTAQUE :
Épée longue 1d8+4
Dague (1-4) +4
Ambidextre
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1,77 m poids : 70 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Pirate / 12*
F 16 I 11 S 9 D 18 C 16 Ch 13

Flary, surnommé "le Roux" en raison de ses cheveux roux et de sa barbe rousse, est un personnage distinctif avec son chapeau verni et son pantalon rayé de marin. Il est facilement reconnaissable dans les auberges et les pubs de la côte, pirate tristement célèbre qui sévit le long de la côte d'Hybras, entre le sud de l'Ulfland et Caduz, où il aime passer du temps à jouer. Audacieux et prenant des risques, il est connu pour sa violence sanglante envers ceux qui osent lui résister. Sa notoriété est telle qu'il peut entrer dans une taverne sans craindre d'être dénoncé aux autorités, car tous craignent pour leur vie en sa présence.

Après avoir volé la Perle Verte, Flary est devenu un pirate sanguinaire, se faisant appeler "Flary le Roux". Il a répandu la terreur sur la mer, devenant une légende redoutée parmi les marins et les habitants des côtes. Sa carrière de pirate a duré une année, au cours de laquelle il a commis d'innombrables actes de piraterie et de violence. Cependant, sa chance a fini par tourner. Lors d'une tentative d'attaque contre un navire marchand, il est tombé dans un piège et a été capturé par 50 cracheurs de feu godéliens. Suite à cette capture, il a été emmené sur la grande place de Dun Cruighre où le comte Emmence l'a fait exécuter publiquement décapiter, mettant fin à la terreur qu'il avait répandue. Lors de son exécution, Flary a été amené sur une plateforme par deux geôliers masqués. Face à la foule en attente, il a exprimé ses regrets pour ses crimes et a conseillé à tous de ne jamais s'éloigner du chemin de la rectitude. Il a également mentionné la perle verte, affirmant qu'elle l'avait trahi et qu'elle nuisait à tous ceux qui la touchaient.

Lors de son exécution, après que sa tête eu été tranchée, la perle verte a rebondi de la plateforme, presque aux pieds de Sir Tristano Sorte de 'Gold Roger' roi des pirates de la saga du Lyonesse Flary à caché un fabuleux trésor...

Avidité : Flary le roux convoite tous les trésors, il estime que toutes les richesses du monde lui reviennent de droit et qu'il peut se les approprier sans aucune considération pour les autres humanoïdes et rois « chapardeurs », il ne s'intéresse aucunement au commerce et amasse des richesses pour le simple plaisir de les posséder, Tous les trésors monétaires de Flary sont doublés et ses objets magiques sont +2 minimum.

Camouflage Brumeux : Flary peut s'entourer d'une brume si épaisse qu'on ne peut plus le voir jusqu'6 mètres, (pendant 1-6 rounds) ses jets de déplacement sont doublés pendant ce temps là, il peut ainsi se positionner de la meilleure des façons pour obtenir le meilleur bonus jusqu'à +4

Lire les pensées : Flary comme tout commandant de navire, possède un don de psychologie, il lit les pensées superficielles d'une créature à 18 mètres au moins de lui, l'effet ne traverse pas les obstacles mais il est avantagé +3 sur tous ses tests Sagesse et de Charisme (Intimidation, persuasion et supercherie)

Équipement de combat : Hachette (1d6)+2 de jet (3), Dague de venin DMG 165, potion eau pure, potion rapidité, parchemin retour à la vie (2), Potion de soin majeurs (3) Conque des tritons DMG 140, Carte aux trésors (1-4)+1 DMG 116 Corde de constriction DMG 149

JANTON COUPE-GORGE

CLASSE D'ARMURE : 3
(Armure de cuir+2)
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *12 (48 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+3 + Dague (1-4)+2 Ambidextre*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Triple les dégâts par Backstab*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Esquive (bonus de +2 à la CA contre les attaques de projectiles ou sorts qui nécessite de la Dex*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1,75 m poids : 78 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Assassin / 12*
F 16 I 11 S 9 D 18 C 16 Ch 13

Dans les vastes étendues du Dahaut, entre les villes de Wookin et Lumarth, une ombre sinistre se déplaçait avec une précision féroce. Cette ombre était Janton Coupe-Gorge, un homme dont le nom seul faisait frissonner les voyageurs et les habitants des villes avoisinantes.
Né dans une époque où la loi était souvent absente et où la survie dépendait de la ruse et de la force, Janton avait rapidement compris que pour dominer, il fallait être impitoyable. Ses premières années restent enveloppées de mystère, mais ce qui est certain, c'est que sa réputation s'est forgée à travers une série d'actes audacieux et souvent violents.
Il n'était pas seul dans ses méfaits. À ses côtés, une bande de six hommes et femme, chacun avec sa propre histoire sombre et ses propres talents. Tonker, le charpentier au passé sanglant qui a assassiné sa propre mère ; Pilbane, la danseuse devenue bandit ; Kam, le fermier au cœur de pierre qui a brûlé vif un lépreux ; Bosco, le chef pâtissier aux intentions douteuses qui a uriné dans la soupe de Lord Tremoy ; ; Pirriclaw le Perspicace; , l'observateur silencieux ; et Nahabod, le voleur de cadavres. Ensemble, ils formaient une force redoutable, se déplaçant comme des prédateurs à travers le paysage, toujours prêts à frapper.
Les histoires de leurs exploits étaient nombreuses. Des embuscades soudaines surgissant des bois, des vols audacieux en plein jour, et des actes de cruauté qui ont fait de Janton une légende. Mais parmi tous ces actes, l'un se démarque : le vol de Glyneth et Dhrun, une audace qui montrait à quel point Janton était prêt à aller loin pour obtenir ce qu'il voulait.
Mais comme toutes les grandes histoires, celle de Janton a aussi connu des moments de défaite. Numinante le Preneur de Pillards, un homme déterminé à mettre fin à la terreur de Janton, a réussi à capturer la bande. Un à un, les membres de la bande ont été pendus, sauf Janton. Par une ruse ou un coup du destin, il a échappé à la corde, laissant derrière lui une légende qui continuerait à hanter le Dahaut pendant des années.
Dans les tavernes et les auberges, son nom est murmuré avec une combinaison de crainte et de respect. Certains disent qu'il a disparu, d'autres qu'il prépare son prochain grand coup. Mais une chose est certaine : l'histoire de Janton Coupe-Gorge est celle d'un homme qui a vécu selon ses propres règles, indomptable jusqu'à la fin.

En tant qu'assassin il possède les dons suivants :

Attaque mortelle : Préparation : Étudie la cible pendant 3 rounds.
Effet : Si l'attaque sournoise réussit, elle peut paralyser ou tuer la cible.
Jet de sauvegarde : Force (DD basé sur le niveau et l'Intelligence de l'assassin). Résultat : Mort ou paralysie (1d6 rounds + 1 round par niveau d'assassin) selon le choix de l'assassin.

Utilise du poison sans risque d'auto-empoisonnement. Utilise un poison mortel (Les points de vie tombent à zéro si le personnage ne s'est pas sauvegardé contre le poison)
Bonus : +6 aux jets de sauvegarde contre le poison
Il conserve le bonus de Dextérité à la CA même en étant pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.il ne peut pas être pris en tenaille.
Il peut se cacher même en étant observé, à condition d'être proche d'une zone d'ombre.

Pickpocket 100%, Crochetage 90% Détection désamorçage des pièges 75% Déplacement silencieux 94% Dissimulation dans les ombres 80% Acuité auditive 35% Escalade 100% Lecture des langues 60%
Tactique de Meute : Si Janton est entouré d'au moins trois de ses compagnons il bénéficie tous d'un bonus de +2 au toucher et au dégâts pendant toute la durée du combat.

Spasme d'agonie : La victime de janton pousse un dernier râle d'agonie qui provoque des jets de sang et des vomissements de bile causant 2d6 de dégâts explosifs dans la zone de moins de 3mètres
Ruse de guerre : Si janton à chaque attaque réussi son jet sous l'intelligence / 2 ses dégâts sont doublés comme s'il s'agissait de critique.
Aura de terreur : Nécessite de la part des créatures qu'il attaque un jet sous la sagesse sous peine de fuir terroriser.
Souffle de désespoir : Si une de ses victimes passe sous la barre des 25% de ses points de vie elle cesse de combattre épuisée et désespérée.

TONKER LE CHARPENTIER



CLASSE D'ARMURE : *1*
(Cotte de maille Mithril +3)
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE *: 9 (59 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE *: 25%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre mauvais*
TAILLE : *1,76 m poids: 75kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 9*
F 16 I 11 S 8 D 16 C 15 Ch 13

Tonker, le charpentier au passé sanglant qui a assassiné sa propre mère
Ancien Esclave, Marchand d'esclave : Tonker ne tue pas ses victimes, il les immobilise, les attache, les met en cage et les vends...

Guerrier Habile Lorsqu'il est soumis à un effet qui lui permet d'effectuer un jet de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit seulement le quart des dégâts en cas d'échec.

PILBANE

CLASSE D'ARMURE : 3
(Armure de cuir)
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *8 (45 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1, dague 1d4+1 ou arc 1d6+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais chaotique.*
TAILLE : *1,75 m poids : 65 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Voleuse / 8*
F 13 I 11 S 8 D 18 C 12 Ch 15

Pilbane, la danseuse devenue voleuse

Esquive totale : 1 fois par jour. Si Pilbane réussit son jet sous la dextérité / 2 pendant 1-6 round elle ne reçoit aucun dégât s'il rate seulement la moitié.

Saignement : Les armes+1 de Pilbane épée, dague ou arc sont empoisonnées et provoque des hémorragies et des saignements (1d6) supplémentaires pendant 1-6 tours.

Vitesse surnaturelle : Pilbane double ses déplacements pendant 2-6 rounds.
Chanceuse : Peut relancer n'importe quel « 1 » Fumble

Équipement de combat : Carquois de Flèches +3 Potions de soins 2d6 (3) Philtre d'amour, Anneau de souhait majeur avec une seule charge, Bottes de danse DMG 133, potion d'huile glissante, parchemin contre les mort vivant., épée +1 / +3 contre les lanceurs de sorts et les créatures enchantées. Parchemin de retour à la vie. Nectar des dieux (régénération totale)

KAM




CLASSE D'ARMURE : *1 (Cotte de maille +3)*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *9 (65 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+3 + Poison (1d10)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Attaque de dos réussie x4*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1,95 m poids : 88 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier Assassin / 9 / 9*
F 12 I 11 S 8 D 17 (+2/-3) C 12 Ch 13

Kam, le fermier au cœur de pierre qui a brûlé vif un lépreux

Lance de Fiasque enflammées Kam lance 1-4 fioles enflammées, si le jet sous la dextérité échoue les dégâts liés à l'application de l'huile enflammée est de 1d6 par round pendant 1-6 rounds si elle n'est pas éliminée.

Critiques spéciaux : Sur un 20 naturel Kam réussit un critique aux effets variable : 1-2 étourdissant (1-6 round) 3-5 Ralentissant (1-6 round) 6-10 repoussant 3-6 mètres 11-12 Affaiblissant (double les dégâts) 13-14 aveuglant (1-6 round) 15-16 immobilisant (1-6 round) 17-18 Handicapant (Triple les dégâts) 19-20 tranchant (perte permanente de 1 point de constitution)

- Pickpocket : 70% Crochetage : 62%
- Détecter / Désamorcer les pièges : 60%
- Détecter les bruits : 30% Se déplacer silencieusement : 70%
- Se cacher dans l'ombre : 56%
- Escalade : 98% Lire les langues : 45%

BOSCO




CLASSE D'ARMURE : *6 (Armure de cuir)*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *7 (45 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Mauvais*
TAILLE : *1,80 m poids : 75 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 7*
F 17 I 10 S 8 D 14 C 12 Ch 13

Bosco, le chef pâtissier aux intentions douteuses qui a uriné dans la soupe de Lord Tremoy

Combat Aveugle : peut combattre dans le noir, sans malus.

Entrave : Si la cible rate son jet de sauvegarde sous la dex-4 alors elle est entravée par des cordes, des chaines que lui lance Bosco pendant 1-6 rounds.

Attaque en Embuscade : si Bosco participe à une attaque en embuscade avec plusieurs de ses camarades de bande (Au moins 3) les coups portés pendant l'assaut (première attaque) seront considérés comme des critiques de 18-20.

Chasseur de prime : Si bosco réussit à attraper sa victime c'est que celle-ci était recherchée, Aussi il bénéficie parfois d'une motivation supplémentaire ses critiques sont multipliés par 3

PIRRICLAW LE PERSPICACE

CLASSE D'ARMURE : *3 (Cotte de maille +2 supérieure)*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *8 (55 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+2 + Poison (1-6)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Attaque de dos réussie x3*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,65 m poids : 78 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier Assassin / 8 / 6*
F 15 I 11 S 8 D 16 (+1 /-2) C 12 Ch 13

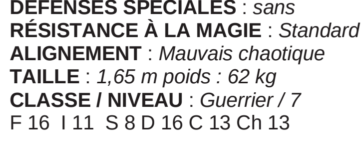
Pirriclaw le Perspicace ; l'observateur silencieux

Maitre de l'embuscade : la première créature qu'il réussit à frapper lors du premier round de combat devient plus facile à frapper pour lui et pour ses compagnons d'arme (Sa classe d'armure baisse de -2)

Traqueur Embusqué : Il traque ses victimes parfois pendant des jours en planifiant son attaque pour se retrouver dans la meilleure position lui et ses alliés bénéficieront d'un effet de surprise +2 et initiative +2.

- Pickpocket : 55% Crochetage : 47%
- Détecter / Désamorcer les pièges : 47%
- Détecter les bruits : 20% Se déplacer silencieusement : 47%
- Se cacher dans l'ombre : 37%
- Escalade : 92% Lire les langues : 30%

NAHABOD



CLASSE D'ARMURE : *2 (Armure de cuir+2)*
DÉPLACEMENT : *18m*
DÉS DE VIE : *7 (35 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 0%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1, dagues*
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais chaotique*
TAILLE : *1,65 m poids : 62 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 7*
F 16 I 11 S 8 D 16 C 13 Ch 13

Nahabod, le **Voleur de cadavres.** Nahabod est en réalité le fils d'un démon venu des Abysses quand il dévore l'âme de ses victimes, il augmente alors ses points de vie jusqu'à +25% de son maximum soit 57 pv. Il peut utiliser les pouvoirs magiques suivants à volonté : *Ténèbres, Création majeure, Localisation suprême et Métamorphose universelle.* Il peut utiliser les pouvoirs magiques suivants une fois par jour : *Entrave. Invocation de démons, Invocation de nuée des enfers.* Nahabod gagne un bonus d'intuition de +2 aux tests de Perception et d'initiative. Son vrai nom de démon est « « Nab l'étroit »

Aura de peur : Toutes créature de moins de 4 dés de vie fuit en le voyant s'il elle ne réussit pas un jet de protection sous la sagesse.
Coup infaillible : une fois par jour Hahabod ne rate pas son jet D'attaque.

Équipement de combat : Potion de ralentissement du poison, potion d'héroïsme, potion d'invisibilité, potion de passage sans trace, fioles d'acide (1d6) (3) pierres de tonnerre (3) dagues (6) anneau de protection +1 Torches éternelles. Outils de voleur supérieur +5%, sang d'orque, fiasque d'huile (3) potions de soins (3)

LIAM LE LONG



CLASSE D'ARMURE : 3
(Armure de cuir léger +3)
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *9*
(63 points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE :
20%
TYPE DE TRÉSOR :
Monnaie, gemmes,
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE *Épée Courte +1, dague, arc long*
ATTAQUES SPÉCIALES :
Poison et surprise +2 *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT: *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1,82 m poids: 78 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Voleur / Assassin 9 / 3*
F 12 I 12 S 7 D 17 C 15 Ch 15

Liam le Long, un détrousseur notoire, était une figure imposante qui hantait les routes et les chemins de Dahaut du Sud. Sa stature, grande et mince, était accentuée par une figure étroite, dominée par une mâchoire osseuse allongée, un grand nez cassé et un menton pointu. Ces traits distinctifs, combinés à son air inquiétant, faisaient de lui une figure reconnaissable entre toutes.
Il avait une ruse particulière pour approcher ses victimes : se faire passer pour un barbier et saigneur. La haute calotte de son chapeau haut de forme, entourée de rubans rouges et blancs, était le signe distinctif de sa fausse profession. Sous ce déguisement, il parvenait à tromper et à rouler ses victimes avec une habileté déconcertante.

Bien que Liam le Long ait été principalement connu pour ses méfaits en tant que bandit, il était également lié à la légende de la perle verte. Cette perle, d'une beauté éblouissante, avait été trouvée dans le ventre d'un flétan par un pêcheur nommé Sarles. Liam, ayant eu vent de cette découverte, avait réussi à s'emparer de la perle, ajoutant ainsi une autre dimension à sa légende.
Un jour, le destin frappa à sa porte sous la forme d'une invitation de Fotes Sachant, la demeure campagnarde du Seigneur Imbold. Le valet habituel du seigneur étant malade, Liam fut appelé pour raser le visage noble et sculpter une moustache digne de son rang. Avec une main assurée, Liam exécuta sa tâche, gagnant les éloges du Seigneur Imbold. Cependant, ce ne fut pas seulement son talent qui attira l'attention du seigneur, mais aussi une bague ornée d'une perle verte, d'une éclatante singularité. Lorsque Lord Imbold exprima son désir d'acquérir cette gemme, Liam, flairant une opportunité, cita un prix exorbitant. Cette audace ne fut pas du goût du seigneur.

Le destin, cependant, réservait à Liam un tournant tragique. Dans un moment d'impulsivité, il utilisa son rasoir non pas pour tailler une barbe, mais pour ôter une vie. Pour ces crimes, il fut capturé et condamné à la pendaison. La bague, cette perle verte qui avait autrefois attiré l'admiration, passa entre les mains d'un exécuteur, un ancien soldat estropié du nom de Manting. Malgré sa fin tragique, la légende de Liam le Long persiste. Certains racontent encore ses exploits, ses ruses et ses méfaits. D'autres parlent de la perle verte maudite et de la malédiction qu'elle apporte à quiconque la possède. Mais tous s'accordent à dire que Liam le Long était l'un des bandits les plus redoutés de Dahaut du Sud, un homme dont le nom évoque encore aujourd'hui la peur et la fascination.

Déchainement Sanglant : Lorsqu'il touche une victime il à 33% de chance de réussir une attaque supplémentaire.

Frappe Sanglante : SI la cible est touchée plus de trois fois pendant le même round elle doit réussir un jet sous la constitution ou voir ses points de vie divisée par deux.

Manipulateur Hypnotique : Rusé, subtil, exploitant ses moindres désirs, de réussite il peut soumettre une idée à autrui qui agit comme une sorte de virus mental ne le quittera plus (Jet de protection sous la sagesse) Se montrant beau parleur et sophistiqué il fera faire à la victime lors de cette manipulation hypnotique (un seul acte) qu'il n'aurait jamais fait auparavant, donner son argent, donner son arme etc...

Équipement de combat : Épée courte sanglante DMG 162 Broche de bouclier DMG 134, Potions de soins majeurs (5) Anneau de tromperie DMG 128 Philtre de persuasion (3) Cartes au trésor (1-2) DMG 116

FAURFISK



CLASSE D'ARMURE : 3
Cotte de maille +2 bouclier
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (90 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 30%
TYPE DE TRÉSOR :
Monnaie, gemmes, objets magiques
Nbre D'ATTAQUES : 3/*2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée à deux mains (1d10+ 3), Fléau (1d6+3), dague (1d4 + 2) arbalette +2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : Ne peut être toucher que par des armes magiques
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *2,10 m poids 115 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 13*
F 18.66 (+2/+3) I 10 S 10 D 16 C 16 Ch 6

Faurfisk est un homme imposant, grand et blond, avec des yeux bleus profonds. Son visage, bien que marqué par des traits nordiques distincts, est malheureusement défiguré par des marques de variole, des brûlures et des cicatrices. Ces marques sont le témoignage douloureux des tortures qu'il a subies aux mains d'un petit baron de l'Ulfland du Sud. Sa stature massive et son apparence robuste contrastent avec les blessures visibles et invisibles qu'il porte.

Né de l'union entre un pirate Goths et une femme Celte, Faurfisk a hérité d'une combinaison unique de traits et de caractéristiques de ces deux peuples. Son passé est marqué par des épreuves et des adversités, notamment les tortures infligées par un baron de l'Ulfland du Sud, qui ont laissé sur lui des cicatrices indélébiles, tant physiquement qu'émotionnellement.

Recherchant la liberté et peut-être une forme de rédemption, Faurfisk rejoint Aillas et un groupe de sept autres compagnons. Ensemble, ils réussissent une évasion audacieuse à travers le tunnel sous le Poëlitetz, démontrant leur courage et leur détermination.

Malheureusement, la quête de Faurfisk pour la liberté et l'aventure est brutalement interrompue. Alors qu'ils voyageaient après le carrefour de Camperdilly, lui et ses compagnons tombent dans une embuscade tendue par des brigands. Dans cette confrontation inattendue, Faurfisk trouve la mort, mettant fin à son voyage mais laissant derrière lui un héritage de bravoure et de résilience. Ses compagnons, en particulier Yane, réagissent rapidement pour affronter les assaillants. Après l'embuscade, Faurfisk est enterré dans la forêt.

Attaque en puissance : Faurfisk applique un malus de -1 à ses jets d'attaque de corps à corps et à ses jets de déplacement pour bénéficier d'un bonus de +2 aux jets de dégâts. Ces bonus aux dégâts augmentent de 50% (+3) si le personnage utilise une arme à deux mains ou une arme à une main qu'il manie à deux mains Soit un bonus avec son espadon de +3 force +3 Magie + 3 soit +9 aux dégâts.

Critique ralentissant : Quand Faurfisk inflige un coup critique 19-20, son adversaire est chancelant pendant 1d6+1 rounds. Un jet de sauvegarde sous la force réussie permet de réduire cette durée à 1 round.

Frappe décisive : Quand Faurfisk attaque, il porte une unique attaque au lieu de 2 ou 3 avec son bonus +5. Cette attaque inflige alors des dégâts supplémentaires : le personnage lance deux fois les dés de dégâts et additionne leurs résultats avant d'ajouter les bonus découlant de sa Force ou des propriétés des armes (comme une arme+3), les dégâts et les autres bonus de dégâts. Le dé de dégâts supplémentaire n'est pas multiplié en cas de critique mais est ajouté au total.

Équipement de combat : Arbalète lourde+2 , 10 carreaux (2-5)+2 Parchemin de délivrance des malédictions, parchemin retour à la vie, potion d'escalade, potion force de géant. Épée à deux mains +3 en argent Anneau de souhait majeur avec une seule charge.

AUDRY II

CLASSE D'ARMURE : -1
Armure de plate+1, jambière, casque, bouclier
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (90 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 90%
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 3/*2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue (1d8 + 4), Lance de cavalier (1d12 + 3), dague (1d4 + 3) ou Fléau (1d6+3)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Ne peut être toucher que par des armes +2 ou mieux*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1.85 m 85 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 13*
F 17 (+1/+1) I 13 S 10 D 13 C 16 Ch 13

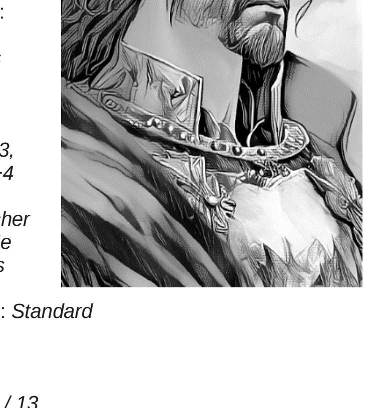
Audry II (469-522), roi du Dahaut, était un grand et bel homme, à la ligne de mâchoire un peu molle, à l'œil humide et rond, au postérieur massif. Des mèches noires se massaient le long de ses joues, et des sourcils noirs se rejoignaient presque au-dessus de son long nez droit. Son expression était vivante et simple, et son caractère plus susceptible que méchant. Il était sentencieux, irréfléchi et vaniteux, mais il avait de l'humour.
Bien qu'assis sur le trône d'Evandig (Symbole de la royauté des iles anciennes) à Falu Ffail son règne était marqué par une certaine frivolité et une préférence pour ignorer les réalités désagréables. Il aimait les plaisirs simples, tels que les petits déjeuners tranquilles dans le jardin et regarder les jeunes filles jouer aux boules. Ses troupes faisaient bonne figure lors des défilés, mais leur conduite sur le champ de bataille était douteuse.
L'occupation du fort Poëlitez par les Skas indigna le roi Audry, le conduisant à émettre des protestations, des avertissements et des menaces. Cependant, ses grands projets pour rassembler une armée invincible restèrent inaccomplis. Son allié, le roi Gax, ne reçut que des promesses de soutien vides.
Audry était un homme de contradictions, à la fois noble et irréfléchi, grandiose et vaniteux. Il était souvent absorbé par les paris et se livrait à des poursuites frivoles. Sa relation avec d'autres souverains était marquée par des voix troublées et des gestes de défaite.
Il est en guerre larvée contre la Godélie, à laquelle il reproche toujours l'annexion de la province du Wysrod ; il doit compter sur la méfiance de son voisin le Pomperol qui lui impute le pire des crimes, celui de l'atteinte à la vie des protégés de la couronne, les oiseaux et pour achever le tout. Il doit compter sur la présence des skas au-delà de Poëlitetz qui n'est en aucun cas conçue pour protéger d'est en ouest l'accès à l'estran du nord et la plaine des ombres. Au niveau militaire l'armée Daute n'est pas au niveau que le roi l'imagine dans son grand optimisme, Mais la masse d'hommes qui la composent tiendrait face aux armées du lyonesse. D'autant plus que les forteresses du royaume sont bien entretenues et qu'elles promettent des sièges longs et ardus.

La reine Dafnyd est l'épouse du roi Audry. Elle était à l'origine une princesse du Pays de Galles et était de deux ans son aînée. Elle commence à prendre de l'âge et lui a donné trois fils et trois filles. Cependant, avec le temps, elle n'a plus suscité les passions du roi Audry. La reine Dafnyd ne semblait pas s'en soucier et avait ses propres liaisons.
En fin de compte, le règne du roi Audry était une tapisserie de passion et de chagrin, de mystères et de bannissements royaux. Il mourut au pied de Poëlitetz en couvrant la retraite de ses hommes face à sire Ettard et aux chevaliers de Lyonesse, une fin héroïque pour un homme de sa stature. Sa vie résonnait comme une histoire riche et nuancée dans les annales de Lyonesse, un écho d'une époque révolue. Son règne était un mélange de majesté et de folie, de grandeur et de négligence, un portrait complexe d'un roi qui régnait avec grâce mais choisissait souvent de détourner le regard des défis qui se posaient à son royaume.

Toucher Royal : Une fois par combat Audry peut infliger 31 ou (9d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une attaque.

Second souffle. Il récupérer 1d10 + 13 points de vie. il doit se reposer 1d4 heures pour retrouver cette récupération.

GRANICE



CLASSE D'ARMURE : -4
Armure de plaques+4, jambières, casque, bouclier.
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (90 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *60%*
TYPE DE TRÉSOR : *Trésors royaux, bijoux, pièces d'or*
Nbre D'ATTAQUES : 3/2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue (1-8) +5, fléau (2-8) +3, lance (1-6)+3, arc long (1-6)+4*
ATTAQUES SPÉCIALES
Charge, bonus de +2 au toucher
DÉFENSES SPÉCIALES : *Ne peut être toucher que par des armes +3 ou mieux*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Loyal Bon*
TAILLE : *1.78 m 78 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Paladin / 13*
F 18/78 (+2/+4) I 16 S 17 D 14 C 15 Ch 17

Granice, le roi du Troicinet, est une figure qui évoque à la fois la majesté et le mystère. Avec une silhouette mince, un visage anguleux et des cheveux qui ont commencé à grisonner, il porte les marques du temps et des responsabilités royales. Son regard, souvent distant, peut soudainement s'enflammer d'une passion brusque, révélant un tempérament qui s'emporte facilement.

Marié à la reine Baudille, une femme de grande beauté et de sagesse, il est le père de quatre filles, Lorissa, Aethel, Ferniste et Byrin. Chacune possédant son propre charme et son caractère. Bien que la naissance de ses filles ait été une source de joie, le désir d'un héritier mâle a souvent pesé sur son esprit, ajoutant une nuance de mélancolie à son règne.

Le prince Arbamet, son frère cadet, agissait comme l'héritier présomptif de la couronne. Homme d'action, il préférait l'action à la longue discussion. Sa femme, Vivien, lui a donné un fils, Trewan, qui a été élevé dans l'hypothèse qu'un jour il hériterait de la couronne, devenant ainsi assez arrogant. Arbamet n'a jamais eu la chance d'hériter, car il est décédé des suites de blessures subies lors d'une chute de cheval. Son fils Trewan, dans une tentative désespérée d'assurer sa position, a tenté d'assassiner Aillas en le poussant hors d'un navire.

Le deuxième frère de Granice, le prince Ospero, était un homme d'une nature différente. Quasi reclus, il quittait rarement ses domaines à Watershade. Sans ambition pour le trône, il détestait tellement la vie de cour qu'il est resté presque reclus dans son manoir de Watershade. Sa femme, Ainor, est décédée en donnant naissance à leur fils unique, Aillas, qui est devenu un jeune homme fort et nerveux. Après la mort de Granice, Ospero est monté sur le trône, un devoir qu'il a exécuté avec stoïcisme, bien qu'il aurait préféré rester avec ses livres et son vignoble.

Sous le règne de Granice, le Troicinet a connu une période de stabilité et de prospérité. Cependant, la paix n'était pas toujours garantie. Les clansmen de la côte ouest, lorsqu'ils étaient d'humeur belliqueuse, traversaient la Manche pour se rendre au Troicinet, où ils commettaient divers méfaits, y compris le pillage et le meurtre. Granice a souvent protesté contre ces actes auprès du roi Yvar Excelsus de Dascinet, qui a minimisé ces incursions comme étant de simples actes de jeunesse exubérante.

L'ambition de Granice ne s'est pas limitée au Troicinet. Lorsque ses troupes ont été déployées par erreur à Arquensio, en Dascinet, elles ont été accueillies comme des forces de Lyonesse. Avant que l'erreur ne soit découverte, le château avait été conquis et le roi Yvar Excelsus capturé. En un clin d'œil, la guerre avec Dascinet était terminée. Granice, avec une audace sans précédent, s'est autoproclamé roi des îles extérieures, englobant Troicinet, Dascinet et Scola.

La puissance navale de Troicinet était en plein essor. Casmir, le roi de Lyonesse, a vu ses ambitions de conquête de Dahaut contrecarrées par les actions de Granice. La tension entre les deux royaumes était palpable. Casmir a proposé un accord pour mettre fin aux hostilités, mais Granice a posé des conditions strictes. Lorsque Casmir a refusé, Granice a imposé un blocus à Lyonesse. Casmir a tenté de construire une nouvelle flotte pour défier Troicinet, mais Granice, toujours un pas en avance, a détruit ses navires presque achevés.

Granice était un roi qui savait anticiper les mouvements de ses ennemis. Il a réussi à maintenir Casmir en échec, prouvant sa supériorité sur les mers et sa capacité à prendre des décisions stratégiques audacieuses. En tant que paladin il possède :

Aura de bien : il dégage une puissante aura de Bien, similaire à celle d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon. Il peut châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps, infligeant des dégâts supplémentaires.

Détection du mal : il peut détecter le Mal à volonté, reproduisant les effets du sort. Grace divine : Bonus à tous les jets de sauvegarde basé sur le bonus de Charisme

Imposition des mains : Capacité de guérison par le toucher, utilisable sur soi ou sur d'autres. Peut aussi infliger des dégâts aux morts-vivants. Cette imposition des mains annule les enchantements sur une créature.

Santé divine : Immunité contre toutes les maladies, y compris celles d'origine magique ou surnaturelle.
Guérison par imposition des mains : Une fois par jour, il peut guérir 2 points de vie par niveau. Donc, 26 points de vie à niveau 13.
Neutraliser le poison : En imposant les mains, il peut neutraliser le poison. Une fois par jour.
Renvoi des morts-vivants : il peut repousser les morts-vivants, comme un clerc de niveau 11.
Destrier de paladin : peut appeler un destrier céleste pour l'assister.
La monture peut être appelée une fois par jour et reste pour une durée basée sur le niveau du paladin.
Guérison des maladies : Granice peut guérir les maladies, utilisable deux fois par semaine.

Le roi Granice possède une armure de plate faite de mithril et d'acier +4 une épée Longue (1-8/1-12) +5 et bénéficie d'un bonus de +3 pour toucher en tant que paladin et +2 de sa force.
Cette épée est une épée « sainte justicière »

Épée Sainte Justicière (Holy Avenger):

Bonus à l'attaque et aux dégâts : L'Épée Sainte Justicière est une épée +5, ce qui signifie qu'elle donne un bonus de +5 aux jets d'attaque et aux dégâts.

Protection contre la magie : Lorsqu'elle est maniée par Granice, l'épée confère une aura de protection contre la magie, similaire à un globe d'invulnérabilité, mais seulement de 5 pieds de rayon. Elle protège aussi 1 fois par jour de tous les sorts de type « mort »

Dissipation de la magie : L'épée a la capacité de dissiper la magie, comme le sort, mais seulement à un contact direct.

Double dégât contre les morts-vivants et les démons : L'épée inflige des dégâts doubles (avant d'ajouter le bonus) contre les morts-vivants et les démons.

Chasser les morts-vivants : Lorsqu'elle est brandie, l'épée permet a Granice de chasser les morts-vivants comme s'il était un prêtre de niveau 17

Bonus de sauvegarde : Lorsqu'elle est maniée par un paladin, l'épée confère à son porteur et à ceux qui se trouvent à moins de 5 pieds de lui un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Parade : Le roi Granice peut choisit de parer plutôt qu'attaquer, tous les bonus pour toucher du paladin (incluant ceux dus à la force, à la magie et à l'arme de prédilection si c'en est une) peuvent être retirés du tirage d'un adversaire. Audry est toujours en vie même si ses points de vie sont à -10.

Sort de Clerc :
Sort de niveau 1 (2) Détection du Mal, Cérémonie, Bénédiction, Resistance au froid, Protection contre le mal, Sanctuaire
Sort de niveau 2 (2) Perception des Alignement, Paralysie, Augure, Cantique, Discours captivant
Sort de niveau 3 (1) Guérison des maladies, localisation d'objet, Prière, dissipation de la magie, Glyphe de garde

DEUEL

CLASSE D'ARMURE : *9 (Sans)*
DÉPLACEMENT : 12 mètres
DÉS DE VIE : *8 (45 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *90%*
TYPE DE TRÉSOR : Plumes, cages, bijoux.
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *épée longue 1d8+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1.78m 82kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 8*
F 16 I 11 S 8 D 12 C 12 Ch 13
Monstres Associés, Aaracokra, Aigle géant, Aigle Tueur, Oiseaux en général.

Le roi Deuel de Pomperol, un homme nerveux d'âge mur, était une figure d'énergie mercurielle et de zèle. Sa passion pour les oiseaux était bien connue, une affection qui se manifestait dans ses folies inoffensives. Ses ministres portaient des noms tels que Lord Goldfinch (Chardonneret) et Lord Snipe (Becassine), et ses ducs étaient connus sous les noms de Duke « Geai bleu » et Duke « Rossignol », il interdisait même la consommation d'œufs, la considérant comme une "délinquance cruelle et meurtrière".

Son palais d'été, Alcantade, était un lieu de charme curieux, léger, fragile, peint de couleurs gaies, avec des toits hauts à différents niveaux. Il avait vu ce palais dans un rêve et avait ordonné sa construction selon sa vision. Reposant à bord de sa barge à tête de cygne à Alcantade, propulsée par de jeunes vierges vêtues de plumes blanches, on le voyait souvent contempler le ciel, ses yeux suivant le vol d'un faucon ou d'un aigle. Sa voix, nasillarde mais emplie de passion, décrivait les vertus des oiseaux, les comparant aux chevaliers et seigneurs de son royaume. Les événements majeurs, tels que le Grand Gala des arts aviaires à Gargano, étaient spectaculaires. Ces festivités étaient pleines de musique, de belles lumières, et d'éclats de bleu, vert et jaune, les couleurs des bras de Pomperol. Des cris d'oiseaux s'élevaient au-dessus des joyeuses gigues, ajoutant à l'ambiance festive.

Le roi Deuel se mêlait à son peuple lors de ces événements, confiant dans l'amour qu'il recevait de ses sujets. Il déclarait généralement un thème aviaire pour l'événement, et les participants rivalisaient d'ingéniosité pour se déguiser en oiseaux. Certains allaient même plus loin, imitant parfaitement les chants de nombreuses espèces ailées. Parsifal Edds était reconnu comme le champion de ces imitateurs.
Cependant, le roi était connu pour ordonner des plumes dans les vêtements des gens et même pour punir ceux qui refusaient de se conformer à ses ordonnances bizarres. Mais la vie du roi Deuel n'était pas faite que de rêveries poétiques et de douces contemplations. Il était un souverain, un gardien du nord, constamment vigilant contre les menaces des chats, des belettes, des fouines et des toujours menaçants Godeliens. Ses interactions avec ses pairs étaient souvent tendues.

La participation aux festivités était une obligation pour tous. Ceux qui ne participaient pas étaient souvent attaqués par des groupes de jeunes turbulents, mécontents du manque de respect envers le roi et le pays. Le duc Carfilhiot l'a découvert à ses dépens lorsqu'il a été attaqué pour ne pas porter le costume requis de plumes de queue. En représailles, le roi Deuel a ordonné que Carfilhiot soit habillé de manière appropriée, ce qui s'est traduit par un affichage humiliant, où des plumes ont été insérées dans un orifice profondément personnel.

Cette humiliation a été la source de la haine profonde de Carfilhiot envers le roi Deuel. En représailles, Carfilhiot a enlevé le roi Deuel et l'a emprisonné dans une volière de 30 pieds de haut et de 15 pieds de diamètre, équipée de perchoirs, nids, mangeoires et balançoires. Deuel se retire pleinement dans sa folie, paré de plumes vertes et mutilé, avec ses membres amputés et des crochets et des griffes de fer remplacés. La volière abrite des hommes et des femmes, tous qui gazouillent, sifflent et chantent des oiseaux. Désormais véritablement "Mad King Deuel", il se plaint à Carfilhiot du manque de vers servis à la place de l'orge. Quand Aillas de Troicinet capture Tintzin Fyral, le roi de Pomperol essaie de voler à travers la cage, mais ses ailes

Lui manquent et il tombe au sol, se cassant le cou. Le trône passe ensuite au prince Kestrel, qui monte sur le trône en tant que dirigeant plus pragmatique.

Transformation Ornithologique : 1 fois par jour Deuel peut se transformer en un oiseau petit, normal ou géant de son choix pendant 1-6 heures et voler de ses propres ailes, ou pour s'enfuir si la menace est trop grande.

Sens migratoire : A l'instar des oiseaux Deuel connait parfaitement toutes les iles anciennes pour les avoir survolées lors de ses migrations, il sait où sont stationnés les troupes de ses ennemis et ou se trouve les principaux dangers, il bénéficiera en tant de guerrier d'un bonus de +4 au toucher ou attaque stratégique connaissant à l'avance les caractéristiques de ses ennemis pour les avoir observés du ciel de nuit comme de jour.

Oiseau de proie : Des dizaines de volatiles géants dressés dans le palais servent à défendre le roi, aigles géants, busards, chouette, faucon, hiboux géant, Vautour, parfois griffon ou wiverne , ils sont pour la plupart en liberté et son dresser pour attaquer tout intru qui n'aurai pas respecter les codes de la cours, Habits de plumes, chant d'oiseau, habits multicolores, toutes les personnes qui ne correspondent pas à ses critères sont attaqués comme des « rats » 3-36 volatiles les chasseront sans répits.

Réprimande royale : Pour ne pas avoir adopter les règles strictes du royaume toute créature risque les réprimandes royales
La victime doit réussir un jet de protection sous le charisme / 2 ou bien perdre 3 points de charisme pendant 1 semaine Si les réprimandes Royales continue pendant la semaine et que le charisme du personnage tombe à 0. La personne deviendra persona non grata au palais d'Alcantade définitivement.

.

KESTREL

CLASSE D'ARMURE : *-1*
Armure de plates+1, jambières, casque, bouclier.
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (89 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue (1-8)+4, fléau (1-6) +3 , arc long (1-6)+3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT *: Loyal Neutre*
TAILLE : *1,74 m poids : 80 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 13*
F 15 I 12 S 16 D 14 C 16 Ch 14

Kestrel, prince de Pomperol et héritier du roi Deuel, est une figure qui évoque à la fois la majesté et la gravité. Avec des cheveux d'un roux flamboyant, une stature bien en chair et un visage flegmatique, il dégage une aura de sérénité. Cependant, derrière cette façade posée se cache un jeune monarque sérieux, courageux et honorable. Malgré ces qualités, il est dépourvu d'humour et sa timidité est palpable.

À l'âge de 26 ans, Kestrel succède à son père, prenant les rênes d'un royaume en proie à des intrigues politiques. L'une de ces intrigues implique le roi Casmir de Lyonesse, qui envisage un mariage entre la princesse Suldrun et Kestrel. Dans le cadre de ces négociations, la famille royale de Pomperol est accueillie à Haidion. Cependant, les plans de Casmir ne se déroulent pas comme prévu. La princesse Suldrun, avec son esprit indépendant, n'est pas impressionnée par les airs nobles de Kestrel lors de leur rencontre.

Malgré ces débuts houleux, le destin de Kestrel prend un tournant décisif lorsqu'il s'allie aux forces d'Aillas pour s'opposer à Casmir. Cette alliance est née d'un désir de venger l'honneur bafoué de son pays. Reconnaissant la légitimité d'Aillas en tant que Roi des Îles Anciennes, Kestrel accepte le titre de Grand-Duc de Pomperol, renforçant ainsi son statut et son influence.

Sur le plan personnel, Kestrel trouve du réconfort et du soutien auprès de la reine Linnet, avec qui il a trois enfants. Parmi eux, le prince Starling, le prince Butor et le prince Raven, ce dernier étant particulièrement espiègle, ajoutant une touche de légèreté à la cour solennelle de Pomperol.

Entrainement au combat : Une fois par jour Kestrel peut en raison de son grand entrainement au combat peut doubler une attaque s'il fait un jet d'attaque supérieur à 17.

Blocage d'une attaque : Lors d'un combat au corps à corps Kestrel peut bloquer une attaque. Les deux participants lancent des d20 pour toucher si les deux réussissent l'attaque de l'attaquant est bloquée par le blocage de Kestrel qui réussit à bloquer l'attaque.

GAX

CLASSE D'ARMURE : *0*
Armure de plates +1, jambières, casque, bouclier.
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (70 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Trésors royaux, bijoux, pièces d'or*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue (1-8) +5, fléau (2-8) +2, lance (1-6) +3, arc long (1-6)+2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *1,70 m poids : 68 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Paladin / 13*
F 11 I 16 S 15 D 16 C 16 Ch 15

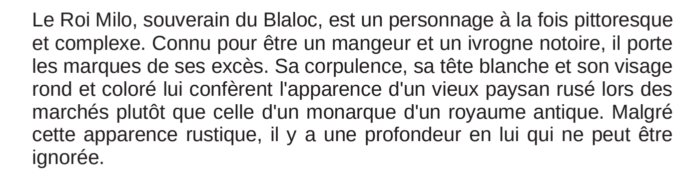
Gax (455-520), roi de l'Ulfland du Nord, régnait depuis les murs de Xounges. Dans la fleur de l'âge, Gax avait été un homme de stature remarquable, un paladin au corps solide. Mais le temps avait passé, et à 70 ans, il était devenu maigre et sec de corps, parlant d'une voix coupante comme le vent du nord.
Pendant trente ans, à mesure que les Skas faisaient avancer leurs noirs bataillons à travers l'Ulfland du Nord, son pouvoir s'était effrité. Il avait lutté avec vaillance et avait reçu des blessures, mais les Skas étaient acharnés. Ils anéantirent ses soldats et écrasèrent trois superbes armées dautes. Finalement, en 502, les Skas avaient acculé Gax derrière les murs de Xounges, créant une impasse. Officiellement c'est toujours le roi Gax qui gouverne le pays, mais ce monarque vieillissant et a demi aveugle, caché dans son palais de jehaundel n'exerce plus aucun pouvoir effectif
De temps à autre, des émissaires skas apportaient à Gax de tièdes offres d'amnistie s'il voulait ouvrir les portes de Xounges et abdiquer en faveur du successeur désigné par eux. Gax rejetait toutes ces ouvertures dans l'espoir mélancolique de voir le roi Audry honorer à nouveau le pacte ancien et envoyer une grande armée pour rejeter les Skas à la mer.
Son règne était marqué par la résistance, la dignité et la tragédie. Il passait de longues heures à regarder les flammes danser sur l'âtre, ses yeux brûlant encore d'une lueur jaune et fumeuse d'intelligence.
La fin de Gax fut paisible et solennelle. Il mourut tranquillement à la cérémonie du couronnement quand il abdiqua en faveur d'Aillas, roi de Dascinet et Troicinet, de Scola et d'Ulfland du Sud.
Sa vie était un récit de majesté et de mystère, de grandeur et de tragédie, une histoire qui résonne dans les annales de Lyonesse. Le roi Gax restera dans les mémoires comme une figure complexe et nuancée, un homme de grandeur et de contradictions, un roi qui rêvait de liberté et de dignité, mais dont les rêves restaient inachevés. Son règne était un mélange de courage et de défaite, un portrait complexe d'un roi qui régnait avec dignité mais était finalement trahi par ceux en qui il avait confiance.
Pertane: Grand Chancelier du roi Gax
Kreim: suivant sur la liste de succession royale d'Ulfland du Nord
Il fut tué d'un coup de poignard en plein cœur par un des hommes du roi Aillas alors qu'il tentait d'assassiner Gax..

Pour les caractéristiques de combat voir personnage idem : Granice

MILO



CLASSE D'ARMURE
2 Armure de plates, jambières, casque, bouclier.
DÉPLACEMENT : *10m*
DÉS DE VIE : *13*
70 points de vie
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *50%*
TYPE DE TRÉSOR :
Nbre D'ATTAQUES : 2
DÉGÂTS/ATTAQUE :
Épée Longue (1d8 + 4), Arc long (1d6 + 1), Lance (1d6 + 3)
ATTAQUES SPÉCIALES : *sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1,68 m poids 73 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 13*
F 13 I 18 S 13 D 17 C 15 Ch 12



Le Roi Milo, souverain du Blaloc, est un personnage à la fois pittoresque et complexe. Connu pour être un mangeur et un ivrogne notoire, il porte les marques de ses excès. Sa corpulence, sa tête blanche et son visage rond et coloré lui confèrent l'apparence d'un vieux paysan rusé lors des marchés plutôt que celle d'un monarque d'un royaume antique. Malgré cette apparence rustique, il y a une profondeur en lui qui ne peut être ignorée.

Le Blaloc, sous son règne, est un royaume endormi, principalement sans conséquence. Il s'occupe de ses propres affaires et est généralement traité avec un respect condescendant par ses voisins puissants tels que Lyonesse, Dahaut et Troicinet. Cependant, cette tranquillité apparente cache des intrigues. Le roi Milo, dans sa générosité, donne amplement l'occasion aux nobles de comploter les uns contre les autres et, occasionnellement, contre le trône lui-même.

Bien que le roi Milo puisse manquer d'ambition, ce n'est pas nécessairement le cas des duchés de Blaloc. Certains estiment que le royaume devrait jouer un rôle plus actif dans l'avenir d'Hybras. La position du royaume dans la saga de Lyonesse est limitée, mais elle n'en demeure pas moins intéressante. Sous le déguisement du duc Géronius d'Armorique, le roi Casmir de Lyonesse utilise le Blaloc pour reconstruire secrètement sa force navale. Le roi Milo est-il au courant de cette manipulation ? Ou est-il trop absorbé par ses plaisirs pour le remarquer ?

La santé du roi Milo est précaire, et seul son fils cadet est en mesure de lui succéder, ses deux autres fils étant décédés. Plus tard dans la saga, le roi Casmir envisage d'unir Madouc au prince Brezante, l'héritier du trône de Blaloc. Cependant, le destin tragique du roi Milo est scellé lorsqu'il succombe aux rigueurs d'une vie consacrée à l'alcool. À la suite de sa mort, Casmir exploite les divisions politiques au sein du Blaloc, poussant le prince Brezante à se tourner vers Lyonesse pour obtenir une aide militaire. Cette manœuvre astucieuse conduit Casmir à assumer la royauté des deux pays, consolidant ainsi son pouvoir.

DARTWEG



CLASSE D'ARMURE : 0
(Armure de plate +1, , jambières, bouclier +1
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *13 (82 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *50%*
TYPE DE TRÉSOR :
Armes, gemmes
Nbre D'ATTAQUES *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE :
Épée Longue (1d8 + 4), Arc long (1d6 + 2), Lance (1d6 + 3)
ATTAQUES SPÉCIALES : *Frappe Héroïque à l'épée longue (19 ou 20)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Régénération x2 en dehors des combats*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1.80 m 83 kg*
CAPACITÉ PSI : Sans
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier 13*
F 16 (+1/+1) I 13 S 8 D 10 C 14 Ch 13

Dartweg roi de Godélie : Au cœur de la Godélie, là où les anciens échos de la tradition celtique se mêlent aux murmures du vent, siège le roi Dartweg, figure de puissance et de mystère. Sa barbe rousse, symbole de son esprit ardent, frémit alors qu'il contemple le destin de son royaume, ses yeux reflétant la sagesse des druides et le courage des guerriers. Sa salle, emplie de l'arôme enivrant de l'hydromel et des cris lointains des corbeaux sacrés, est un lieu de réjouissance et de révérence. Ici, les différends sur l'élevage des vaches sont réglés avec une équité déconcertante qui ne satisfait personne, et les grands d'Irlande sont divertis avec une joie exubérante qui frôle la folie.

Le règne de Dartweg est une danse entre les anciennes coutumes et les nouvelles, où les églises chrétiennes s'élèvent, mais les druides conservent leur pouvoir. Ses décisions, guidées par les murmures d'un druide à son oreille, sont un mélange de pragmatisme et de tradition, reflétant le motif complexe de la société godélienne.

Il est un roi qui cherche les fruits de la victoire sans les risques, un souverain qui ne rejoindra une cause que lorsque l'avantage sera acquis. Ses relations avec alliés et ennemis sont un jeu complexe, joué avec un esprit rusé et un cœur inébranlable. Le roi. Dartweg a pour objectif de saouler les coursiers pour découvrir ce pour quoi ils sont vraiment là, et de retarder et d'essayer d'obtenir le meilleur résultat pour lui-même afin qu'il puisse dormir profondément en sachant que personne ne le défiera. Dartweg marche sur une ligne entre les grandes puissances de Lyonesse et de Troicinet, ayant besoin de paraître pour les apaiser et en même Temps s'assurer qu'aucun de ses partisans n'est entraîné dans des complots qui pourraient saper sa position

Son invasion du Nord-Ulfland, ses tractations avec le roi Casmir, et ses manœuvres stratégiques contre les intrus de Troice font partie d'une grande tapisserie qui tisse l'histoire d'un roi à la fois ami aimant et allié de confiance, mais toujours gardien de ses intérêts.

Dans les coins ombragés de sa salle, on peut presque entendre les chants anciens des Celtes, les contes de faucons cannibales et de taureaux blancs, les légendes de Lug et du plus grand saumon de la saison. Le roi Dartweg, vit au palais de Torcaborr dans la ville de Cluggach, avec sa courtoisie lourde et fade, son amour pour l'hydromel fort, et ses jugements énigmatiques, est l'incarnation vivante de la Godélie elle-même, un royaume où l'ancien et le nouveau dansent ensemble dans une spirale sans fin de mystère et de puissance.

Son royaume, une terre de pierre grise et d'ombre noire, reflète son caractère - fort, énigmatique, et profondément enraciné dans les traditions des Celtes. Le règne de Dartweg n'est pas seulement un règne ; c'est une symphonie de l'esprit godélien, une mélodie qui résonne à travers la péninsule rocheuse et les ports animés, un chant qui raconte l'histoire d'un roi et de son peuple, à jamais entrelacés dans la riche tapisserie de la tradition celtique.

Mais la vie de Dartweg ne fut pas sans tragédie. Ses cheveux et sa barbe rousse, témoins de sa fougue, ne purent le sauver lors d'une attaque sur l'Estran par les Skas, alors qu'il devait soutenir la guerre du roi Casmir. Sa mort, brutale et inattendue, marqua la fin d'une ère, laissant derrière lui un héritage qui continuerait à résonner à travers les âges, un écho de la grandeur et de la noblesse d'un roi qui avait su capturer l'essence même de la Godélie.

Les druides n'utilisent aucun temple ou édifice permanent. Leur cérémonie se déroule à l'extérieur, généralement dans une forêt. L'un des plus grands sites et cercle de pierre, un Cromlech dans le langage celtique à été aménagé dans une clairière à quinze bons miles au sud est de Don Cruigre. Au sommet d'une colline parmi les arbres se dressent huit blocs de granit d'environ 5 mètres. Autour ce trouve le Bois de Pierre

Le golem du Bois de Pierre : Chaque saison, cinq puissants druides viennent pour créer un mastodonte végétal pour servir de protecteur à la forêt. Un des druides qui deviendra le maitre du golem de bois, cultive un chêne dans lequel il taille les cornes une fois fait il les renforce avec du « bois de fer » Après un rituel spécial, la créature à 50% de chance de se créer. S'il échoue tous le bois et les arbres recueillit pourrissent et il faut recommencer la deuxième tentative réussit à 100% le monstre végétal possède 25 DV et une classe d'armure de -6. (Vision Nocturne, Immunité au Froid a l'électricité aux l'attaques de perforation) La découverte d'un tel site peut servir d'objectif à une aventure entière.

Esprit de Troupe : Dartweg se sent en sécurité qu'auprès de ses soldats, quand il à au moins 6 gardes ou soldats autour de lui il gagne un bonus de +1 au toucher, mais s'il est seul il à un malus de -2.

Convocation de Serviteur : 1 fois par jour Dartweg peut convoquer un serviteur suivant la table : (1) Assassin (2) Espions (3) Garde du Corps (4) Champion (5) Maître d'arme (6) Bourreau (7) Ranger (8) Druide (9) Magicien (10) Sénéchal Afin qu'il lui confie une mission.

Aura Glaciale : Elle réduit une fois par jour la vitesse de déplacement des assaillants de 2 pendant toute la durée d'une attaque. (Portée 6 mètres)

SARQUIN



CLASSE D'ARMURE : *-3 Armure de plate +3, casque, bouclier*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *14 (96 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : Armes, gemmes, or
Nbre D'ATTAQUES : 3/2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée Longue (1d8 + 5), Arc long (1d6 + 2), dague (1d4 + 1) Hache (1d6)+3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir- ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1.87 m 84 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier 14*
F 18/00 (+3/+6) I 14 S 15 D 16 C 15 Ch 16 (8 serviteurs)

Sarquin, le Seigneur Ska, se dresse comme une figure imposante parmi les Skas, ces guerriers redoutés des Îles Anciennes. Élu "Premier parmi les Premiers", un titre honorifique renouvelé tous les dix ans, Sarquin est un homme mince, de haute taille, aux traits accusés. Ses yeux noirs, profonds et scrutateurs, sont encadrés par une chevelure noire grisonnante qui témoigne de son expérience et de sa sagesse.

Les insignes de Skaghane, qu'il porte fièrement, sont à carreaux noirs et blancs, une représentation héraldique décrite comme « un drapeau et un bouclier d'argent et de sable ». Lorsque les Ska naviguent, leurs voiles blanches rayées de noir flottent au vent, et si un membre de la famille royale ou du conseil ducal est à bord, un blason rouge s'y ajoute. En combat, ils arborent des drapeaux noirs et des surcoats noirs et blancs sur une armure émaillée noire, une vision intimidante pour quiconque les affronte. Certain nobles ou roi possèdent des mammouths comme monture.

La gouvernance des Ska est unique. Leur forme de monarchie élective garantit que le roi, tout en étant puissant, ne détient pas un pouvoir absolu. Il nomme son successeur, généralement son fils aîné. Après un an, le conseil des grands nobles se réunit pour ratifier cette décision. Trois ans plus tard, un second conseil décide soit de confirmer le roi pour une décennie supplémentaire, soit de le pousser à choisir un remplaçant. Ainsi, le roi Ska est un "premier parmi les premiers" au sein du conseil dirigeant de la haute noblesse, avec pour principale fonction celle de commandant en chef de l'armée et de la marine.

Sarquin, avec son esprit vif et son jugement prudent, a guidé les Ska dans un programme de conquête ambitieux, capitalisant sur la culture et l'histoire guerrières de son peuple.
Sarquin n'était pas seulement un leader, mais aussi un stratège. Il a mené ses armées avec bravoure, cherchant à étendre la puissance des Ska à travers les Isles Anciennes. Cependant, malgré sa force et sa détermination, il était aussi un homme de sagesse. Lorsqu'il a été confronté à Aillas, roi de Troicinet, Dascinet et Ulfland, il a su reconnaître la nécessité de la paix et a accepté des conditions généreuses pour éviter un bain de sang inutile.

Xénophobe isolationniste : Les skas se considèrent comme intrinsèquement supérieurs à toutes les autres races qu'il méprise, les rabaissant au rang de bâtard et de sous hommes. Interdiction de mariage entre un ska et un autre peuple, pas de viol pas d'adultère mais un profond racisme envers les autres peuples. Un bonus de +2 est attribuer au toucher et au dégâts quand ils combattent d'autre peuple ou autre race.

Conspiration Tyrannique : Après la capture d'un individu, l'implacable machination du cachot éternel s'avère souvent une mesure dissuasive pour les esprits les plus rusés. Après de longues périodes passées dans les geôles ou les oubliettes, certains deviennent serviteurs dévoués des plus puissants d'entre eux, s'engageant ainsi dans l'espionnage au service de leurs geôliers. Les victimes qui échappent à la vindicte royale ont une probabilité de 30 % de devenir les fidèles serviteurs de leurs ravisseurs, des suivants. (Le nombre de ses suivants augmente de 1)

Contre-Espionnage : Il arrive que des messagers royaux, des nobles, des délégations ou des ambassadeurs étrangers, sous la contrainte ou la menace, se transforment en agents doubles en échange d'une corruption active, qu'il s'agisse d'argent, de promotions, de laissez-passer, de terres ou autres incitations Le roi Sarquin à 20% de gagner alors un serviteur de plus. (Le nombre de ses suivants augmente de 1)

Ordre de Bataille : Sarquin donne l'ordre à ses gardes ou ses serviteurs de se mettre en ordre de bataille (1 tour) tous les participants à la bataille gagnent alors 2 points sur leur classe d'armure

L'amour de Tuer : A chaque attaque réussir et blessure grave infligée (critique ou dégâts supérieur à 10), Sarquin obtient un bonus de 1 sur ses dégâts.

Déchainement de rage : Parfois 50% (1/Combat) Sarquin entre dans une rage destructrice et agit impulsivement lorsqu'il est en colère (il perd alors 1 point en classe d'armure mais en gagne trois en dégâts)

Asservir : 2 fois par jour si une créature qu'à blessée Sarquin à moins de 25% de points de vie elle doit réussir un jet de sagesse – 4 ou bien être asservie et obeïr à son nouveau maitre le roi Sarquin.

Module SK1 Pour des aventuriers de niveau 4-7
Les Ombres de Skaghane

« La forteresse côtière de Skaghane se dresse fièrement, projetant son ombre menaçante sur les terres environnantes. Sous le règne du mystérieux roi Ska Sarquin, les Skas ont étendu leurs territoires, soumettant les régions voisines à leur influence sombre. Des rumeurs parlent d'un puissant artefact caché au cœur de Skaghane, un objet qui pourrait changer le cours du pouvoir dans les Îles Anciennes.
Les aventuriers sont engagés par Aillas opposer aux Skas pour infiltrer Skaghane, découvrir les mystères de l'artefact et s'assurer qu'il ne tombe pas entre de mauvaises mains. En chemin, ils affronteront les redoutables guerriers Skas, navigueront parmi les drakkars et les mammouths ainsi que dans les intrigues politiques de la cour de Sarquin et feront face à la magie noire qui imprègne la forteresse.
(*Suite du module C4 Trouvez un roi, to find a King)*
Au cœur de leur quête, un cercle de pierre et un défi majeur les attend : retrouver l'artefact avant que Sarquin ne l'utilise pour asseoir définitivement sa domination sur les Îles Anciennes. »



JOEL

CLASSE D'ARMURE : -2 *Armure de plate+2, jambière, casque, bouclier*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *13 (80 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *80%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue (1d8 + 6), dague (1d4), Arc long (1d6) +2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *1.71 m poids 72 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 13*
F 15 I 14 S 13 D 16 C 15 Ch 15

Le roi Joël de Caduz, souverain d'un des dix royaumes originels des Îles Anciennes, est une figure emblématique de l'histoire des îles. Son règne a été marqué par des alliances stratégiques, des batailles mémorables et des intrigues politiques.

Il y a environ deux décennies, le paysage politique des Îles Anciennes a été bouleversé. Le roi Audry Ier de Dahaut, dans un acte audacieux, s'est autoproclamé roi des Îles Anciennes alors qu'il était assis sur le trône d'Evandig. Cette proclamation n'a pas été accueillie avec bienveillance par tous. Elle a été immédiatement contestée par le roi Phristan de Lyonesse. Phristan, reconnaissant la nécessité d'une alliance solide, s'est tourné vers son voisin, le roi Joël de Caduz. Ensemble, ils ont formé un front uni contre Dahaut.

Pendant ce temps, Pomperol, un autre royaume des Îles Anciennes, a choisi une voie différente. Ils ont formé une alliance avec Dahaut, renforçant ainsi les rangs des adversaires de Joël et Phristan.

Caduz, proclamant son existence à la suite de l'exode d'Olam, a toujours été un royaume d'importance. Son premier roi, Joël, a compris l'importance des alliances et s'est étroitement lié au roi Phristan de Lyonesse. Cette alliance a été scellée non seulement par des accords diplomatiques, mais aussi par le sang versé ensemble sur les champs de bataille. Lors de la bataille d'Orm Hill, où les forces de Lyonesse et de Caduz ont affronté le roi Audry I de Dahaut, Phristan est tombé au combat. Cependant, Joël a survécu, continuant à régner sur Caduz et à renforcer son royaume.

La mort du roi Joël a conduit à une crise de succession. Il a laissé derrière lui des filles jumelles, Arianna et Rianna. Chaque fille prétendait être l'aînée, et ni leur mère ni la sage-femme ne pouvaient se rappeler exactement laquelle était née la première. Ce qui aurait dû être un désaccord mineur est devenu une rupture majeure, et les deux princesses avaient leurs partisans. Finalement, il a été déclaré que Rianna était l'aînée, et Arianna, toujours assez amère, devait se contenter du titre de Grande-Duchesse de Montroc, tandis que Rianna devenait Reine.

La reine Rianna a continué à vivre une longue vie, prenant un duc de Lyonesse comme épouse et donnant naissance à ses propres jumeaux, Lydia et Cassander. Lydia était évidemment l'aînée, et c'est elle qui a hérité du trône au décès de la reine Rianna. Le duc Cassandre a épousé la reine Aycella de Lyonesse, et c'est à travers cette lignée que le roi Casmir trace son propre héritage.

Le dernier roi de Caduz était le roi Quairt. Marié à Felize de Gargano, il était un dirigeant excentrique, passionné de chasse, de voile et de collection de papillons, avec peu d'intérêt pour les affaires plus larges de l'État. Il était, cependant, profondément méfiant du roi Casmir, encore plus méfiant de la soeur de Casmir, Etaine, mariée au duc Thirlach de Sardilla, et carrément méfiant de la proposition de Casmir que Suldrun et son fils unique, le prince Bellath, se marient.

Mais comme toutes les grandes dynasties, celle de Joël a connu des moments sombres. La lignée royale s'est terminée de manière tragique avec le meurtre brutal du roi Quairt et du prince Bellath. Les circonstances de leur mort ont été entourées de rumeurs et de spéculations. Certains nobles de Caduz ont même soupçonné le roi Casmir de Lyonesse d'être impliqué, étant donné que sa sœur, Etaine, était mariée au duc Thirlach. Avec la mort du roi Quairt, le duc Thirlach a été proclamé roi légitime de Caduz. Cette proclamation a marqué la fin de la lignée du roi Joël et le début d'une nouvelle ère pour Caduz, étroitement liée à Lyonesse par le mariage. Sous le règne du roi Thirlach et de la reine Etaine, Caduz est devenu un royaume client de Lyonesse. Le roi Casmir, avec son ambition insatiable, a vu cela comme une opportunité d'étendre son influence et de se rapprocher de son objectif de gouverner toutes les Îles Anciennes.

Chance Royale : Trois fois par jour lorsque Joel fait un jet d'attaque il peut relancer un deuxième jet de dé et garde le meilleur résultat. Il doit décider d'utiliser cette capacité avant de faire son premier jet

Critique amélioré. Un 18-20 sur une attaque avec une arme est également un coup critique.

Souffle Royal : Il peut utiliser une action bonus pour récupérer 1d10 pv

YVAR EXCELSIUS



CLASSE D'ARMURE : *2 (Armure de plate, jambière, casque, bouclier*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *13 (80 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue (1d8 + 7), Lance de cavalier (1d12 + 4), dague (1d4 + 4) ou Fléau (1d6+4)*
ATTAQUES SPÉCIALES : sans
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1.80 m 85 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 13*
F 18/78 (+2/+4) I 13 S 10 D 13 C 16 Ch 15

Le roi Yvar Excelsus de Dascinet est maintenant un ivrogne volatil et émotionnellement immature avec un complexe d'infériorité qui n'aime pas être défié. Il est téméraire et répond sans réfléchir. Si vous y êtes favorable, il sera un hôte charmant ; si vous tombez en disgrâce, il s'attendra à ce que vous fassiez des réparations. Il n'est pas apte à faire face à la diplomatie complexe et aux manœuvres politiques nécessaires aux machinations du roi Casmir dans sa quête pour devenir le roi des îles Elder. Autocentré, arrogant et cupide, Excelsus ne voit pas les dommages qu'il cause à sa relation avec son peuple ni le risque qu'il fait courir à son pays. Il est capturé par le Troice lors d'un raid surpris sur son château.

Le roi Yvar Excelsus est particulièrement frustré par le fait que les Troices ne le prend pas entièrement au sérieux et ignore ses demandes et ses ordres. L'incapacité d'Excelsus à empêcher les raids sur
Troicinet par les ducs de Scola est une source constante de friction entre les deux pays. Le roi Granice voit le roi de Dascinet comme un roi pompeux et inefficace. Il provoque délibérément Excelsus pour le maintenir déséquilibré et gérable.

Le Dascinet cesse d'être une nation indépendante peu de temps
Après le début de la saga, lorsque son roi intempérant et arrogant, Yvar Excelsus, tombe dans une dispute sur la réponse de Troicinet aux raids de Scola, dont il est fidèle. Cela dégénère rapidement en guerre, Dascinet s'appuyant sur une alliance nouvellement signée avec Lyonesse pour fournir les troupes nécessaires pour reprendre Scola et envahir son voisin. La puissance maritime de Troice entraîne la destruction des armées de Lyonesse alors qu'elles partent de Bulmer Skeme, tandis que les troupes de Troice débarquent dans la capitale de
Dasce, Arquensio, et capturent le château et le roi, qui n'est plus jamais mentionné dans la saga. Le roi Granice se déclare roi des îles extérieures (Troicinet, Dascinet et Scola), acceptant dans la plupart des cas la fidélité de la noblesse Dasce, les intégrant rapidement dans son gouvernement,

Regroupement : Yvar peut ordonner une fois par jour le regroupement de (2d4) gardes royaux afin de le défendre. Il peut se partager la même case en même temps et bénéficie d'un bonus de +2 pour toucher, Si Yvar est toucher il peut transférer ses points de vie perdu à un de ses gardes.

KREIM



CLASSE D'ARMURE : 5 *(Cotte de mailles, jambières, casque, bouclier)*
DÉPLACEMENT : 12m
DÉS DE VIE : *10 (68 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *55%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Fléau +2, dague+2, arc+1, épée longue+2.*
ATTAQUES SPÉCIALES : *sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : sans
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1.80 m poids 84 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier 10*
F 14 I 14 S 8 D 15 C 15 Ch 10

Dans les terres froides et austères d'Ulfland du Nord, où les vents hurlent des légendes oubliées et où les ombres des ancêtres planent encore, Kreim se dressait comme une figure imposante, attendant patiemment son tour pour régner. Cet homme d'âge mûr, solidement bâti, portait la marque indéniable de la royauté. Ses cheveux noirs, aussi sombres que les nuits d'Ulfland, encadraient un visage pâle, contrastant avec d'épais sourcils noirs et une bouche d'un violet presque surnaturel. Sa barbe noire bouclée ajoutait une touche de distinction à son apparence, mais c'était son regard qui révélait le plus sur lui : revêche, soupçonneux, et brûlant d'ambitions effrénées.

Kreim n'était pas un homme de petites aspirations. Il rêvait grand, envisageant un avenir où il serait assis sur le trône d'Ulfland du Nord, succédant au vieux roi Gax. Mais ses rêves ne s'arrêtaient pas là. Il imaginait comment il pourrait utiliser cette position pour son propre bénéfice, soit en formant une alliance avec les redoutables Skas, soit en abdiquant en échange d'un prix qui lui permettrait de vivre dans le luxe et la splendeur.

Mais comme le disent les anciens contes, le destin est imprévisible. Alors que Kreim complotait dans l'ombre, cherchant le moment propice pour éliminer Gax et s'emparer du trône, le roi Aillas, un homme d'une astuce et d'une bravoure inégalées, était déjà à ses trousses. Dans une confrontation dramatique, alors que Kreim tentait de mettre fin à la vie de Gax, un des hommes d'Aillas surgit de l'ombre, poignardant Kreim en plein cœur. La vie de l'usurpateur s'éteignit aussi rapidement que ses ambitions.

Avec la mort de Kreim, le trône d'Ulfland du Nord semblait vacant, mais le destin avait d'autres plans. Aillas, ayant déjoué le complot de Kreim et sauvé Gax, fut couronné roi d'Ulfland du Nord, apportant une nouvelle ère de paix et de prospérité à ces terres.

ORIANTE



CLASSE D'ARMURE *-3 (Amure de plaque +3, jambières, casque,* bouclier+3)
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *10 (70 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes, objets magiques
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue+3. Fléau+2, dague, arc +2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1.60 m poids 84 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier 10*
F 14 I 14 S 10 D 15 C 15 Ch 12

Oriante Roi d'Ufland du Sud a un fils et demeure au Château de Sfan Sfeg. Sous ses aspects bonhomme Oriante est petit et méchant, la tête creuse, le teint blême, velléitaire, il est extravagant et acariâtre. Il est mort en 517.
La couronne du sud de l'Ulfland n'est pas strictement patrilinéaire, mais comme le nord de l'Ulfland, elle passe de frère en sœur en l'absence de fils et de fille en l'absence de soeur. En conséquence, il y a eu des reines et des duchesses régnantes dans le passé, avec leurs maris désignés comme époux royaux (ou époux dans le cas du mari d'une duchesse). Le roi actuel du sud de l'Ulfland est Oriante, fils du roi Lafing. Le roi Oriante est un petit homme pâle à la voix aiguë et au tempérament de guêpe. La reine Behus est une femme grande et corpulente qui a accordé à Oriante un fils unique, Quilcy. L'héritier royal a cinq ans et un manque d'esprit baveux.
Oriante est un roi inefficace. Il est entièrement dominé par le grand-duc Erwig, son beau-frère. Le seul duc du royaume est un titre qui ne vient pas avec des terres, mais il reçoit les revenus des villages de Phynos et Gloor. Le rôle de duc est à la fois Premier ministre et commandant en chef des armées, et a traditionnellement été confié à l'époux royal (si le monarque est une femme) ou au frère de la reine (si le monarque est un homme). À l'époque de l'Empire, le titre a été renommé vice-duc, et Hepentides (comte d'Evandre alors indépendant) et Belwig le Goth ont servi dans le rôle. Lorsque le sud d'Ulfand a obtenu son indépendance, le titre ducal a été restauré, mais Behus a persuadé Oriante de promouvoir le titre de duc à grand-duc pour son frère Erwig.
Outre-le (grand) duc, le sud de l'Ulfland a un seul comté gouverné par le comte d'Evandre. Pendant le Jardin de Suldrun, le roi Oriante meurt d'une convulsion et le faible d'esprit Quilcy devient roi.
Cependant, le règne du roi Quilcy est court et il se noie plus tard cette année-là dans son propre bain. Cela aide à préparer le terrain pour de nombreuses manœuvres politiques et intrigues de clan, et il peut même y avoir des indices que Quilcy ne s'est pas noyé en poursuivant le savon, mais a plutôt été assassiné de la manière la plus grossière

Horrible et cruel : Une aura venu tout droit du plan élémentaire du mal, de l'ombre entoure le roi Oriante, celle aura peut (1) Obscurcir, (2) Aveugler, (3) Maudire, (4) Punir, (5) Condamner (6) Dissoudre le bien. Elle est souvent maîtrisé par son Grand Duc Ewing mais il arrive qu'il la dirige seul. (Cette aura réussira même par le tuer)

Regard déstabilisant : une créature qui succombe à un regard déstabilisant de l'interlocuteur est chancelante pendant 1-6 rounds et obtient un malus de -4 sur tous ses jets.

Bouclier légendaire : Oriante possède un bouclier magique +3 qui abaisse sa ca à -6 et une fois par jour peut annuler une attaque réussie venus de flanc ou de dos.

Trésor : Possède une salle au trésor cachée prés d'Ys qui contient suffisamment d'Armure, d'Armes d'objets magiques et de reliques pour régler les problèmes courant du roi Oriante.

Le Lyonesse occupe environ un quart de la superficie totale d'Hybras et rivalise avec Dahaut comme le plus grand des Dix Royaumes. Toute la côte sud d'Hybras est Lyonesse ; délimité par les montagnes Teach tac Teach à l'ouest et le golfe Cantabrique à l'est. Environ la moitié de la superficie de Lyonesse est occupée par la forêt de Tantrevalles, qui s'étend au-delà de sa frontière nord dans Dahaut.

Il existe quatre zones géographiques dans le royaume :
La première est l'immense forêt de Tantrevalles

La deuxième est La zone le long du Lir, c'est la zone sud, au sud de la forêt de Tantrevalles et de la rivière Syme à la rivière Glame. Abritée par la masse continentale et le Lir, cette région centrale de la Lyonesse bénéficie d'un climat tempéré chaud. Le sol est riche et fertile, et une grande partie des terres est consacrée à la rotation des cultures ou au fourrage pour les vaches et les cochons. C'est la région la plus densément occupée du royaume, et il y a des hameaux ou des villages tous les quelques kilomètres. Le miel de Lirlong est célèbre à travers Hybras, et il y a des champs consacrés à la culture de fleurs spécifiques pour aromatiser le miel.

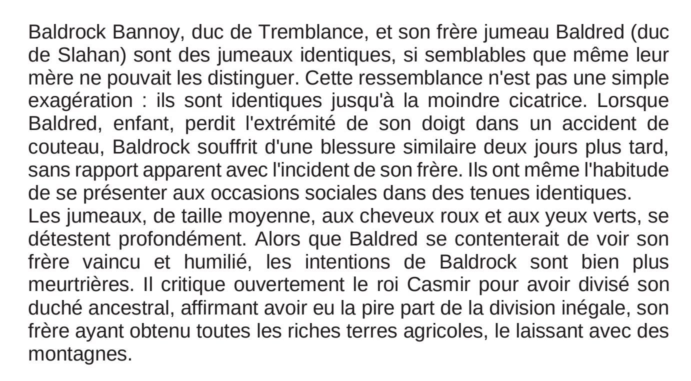
La troisième est la zone cantabrique s'étend le long de la côte est du royaume depuis la rivière Syme vers le nord ; coincé entre les Tantrevalles et le golfe Cantabrique. Les courants continentaux chauds apportent un climat méditerranéen sec, chaud en été et doux en hiver. Les cultures typiques
Comprennent les olives, les agrumes et les grenades, une variété d'arbres à noix et, à l'intérieur, du blé dur tolérant à la sécheresse. Cette partie de Lyonesse est célèbre pour ses chevaux, et presque aussi célèbre pour ses oiseaux qui sont élevés dans d'immenses cages extérieures – pinsons exotiques, paons et autres faisans, faucons de chasse, canards d'ornement, poulets de bataille, etc.

La Quatrième zone est la région montagneuse de la rivière Glame vers l'ouest. La moitié nord de cette zone est occupée par les montagnes du Troagh, et la moitié sud tombe dans leur ombre pluviométrique. Combinée aux rafales glaciales du Grand Océan à l'ouest, cette pluie tombe sous forme de neige pendant près d'un tiers de l'année. L'Undertroagh - comme on appelle la région vallonnée au sud et à l'est de cette zone - supporte une bruyère et un brout abondants, mais le sol est trop mince et acide pour les cultures économiques, et est plutôt consacré aux chèvres et aux moutons. Les îles de Téthran sont également revendiquées par le Royaume de Lyonesse. Exposées au Grand Océan, ces trois îles sont chaudes mais balayées par le vent et sujettes à des épisodes de tempête. Les falaises rocheuses recèlent une végétation luxuriante

Le Lyonesse souffre d'une surabondance de noblesse. Chaque village a un chevalier, qui ne vit probablement pas dans le village et ne l'a peut-être jamais visité. Les chevaliers paient allégeance aux barons ou aux comtes, qui eux-mêmes paient allégeance à l'un des **14 ducs**. Bien sûr, ils paient allégeance au roi. Le gouvernement de Lyonesse est mieux décrit comme une monarchie décentralisée. Le roi Casmir est le souverain absolu et prend en théorie toutes les décisions qui affectent le peuple Lyonessi. En pratique, l'essentiel du travail est effectué par la Gallimaufry, le parlement des seigneurs. Le Gallimaufry est chargé de présenter au roi les résolutions qui ont été décidées par vote (c'est-à-dire qui sont les moins répréhensibles pour le parlement). Le roi ratifie ou rejette ensuite ces résolutions selon sa préférence.



BALDROCK BANNOY, DUC DE TREMBLANCE



CLASSE D'ARMURE : 2
(Cotte de maille +2)
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *11 (65 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 30%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie
Nbre D'ATTAQUES : 3/2
DÉGÂTS/ATTAQUE : Épée longue 1d8+1
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *1.78 poids 85kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 11*
F 16 I 11 S 8 D 12 C 12 Ch 13 (5 Suivants)

Baldrock Bannoy, duc de Tremblance, et son frère jumeau Baldred (duc de Slahan) sont des jumeaux identiques, si semblables que même leur mère ne pouvait les distinguer. Cette ressemblance n'est pas une simple exagération : ils sont identiques jusqu'à la moindre cicatrice. Lorsque Baldred, enfant, perdit l'extrémité de son doigt dans un accident de couteau, Baldrock souffrit d'une blessure similaire deux jours plus tard, sans rapport apparent avec l'incident de son frère. Ils ont même l'habitude de se présenter aux occasions sociales dans des tenues identiques.
Les jumeaux, de taille moyenne, aux cheveux roux et aux yeux verts, se détestent profondément. Alors que Baldred se contenterait de voir son frère vaincu et humilié, les intentions de Baldrock sont bien plus meurtrières. Il critique ouvertement le roi Casmir pour avoir divisé son duché ancestral, affirmant avoir eu la pire part de la division inégale, son frère ayant obtenu toutes les riches terres agricoles, le laissant avec des montagnes.

Baldrock a déjà assassiné plusieurs des principaux alliés de son frère, dont sa femme. Il s'oppose publiquement à toute discussion d'alliance avec l'Ulfland du Sud, car il ne veut pas que son alliance clandestine avec Faude Carfilhiot soit révélée. Le duc s'impatiente, car le seigneur de Val Evandre n'a pas encore donné suite aux plans de Castle Twannic que Baldrock lui a donnés.

Tiran Arrogant : Baldrock surveille son territoire et ses domaines de façon compulsive, il considère qu'il doit être féroce et vindicatif envers toute personne qui menace son duché. Il recueille les impôts lui-même et n'hésite pas à tuer ceux qui ne se soumette pas à sa justice. Dans ces cas là Il bénéficie d'un bonus de + 2 au toucher en raison de sa détermination.

Collectionneur maladif : Les richesses sont prépondérante pour Baldrock ils les accumulent patiemment et recherche tout particulièrement des reliques (parce qu'il n'en a pas) il convoite tous ce qui à une valeur monétaire et peut estimé la valeur d'une babiole à une pièce de cuivre prés. Comptable émérite il gère son duché parfaitement mais déteste les voleurs, les roublards, et autres voleurs acrobates qu'il pend avec un plaisir non dissimulé (il bénéficie d'un bonus de +2 au toucher contre ces classes qu'il déteste)

Châtiment Ducal : Il n'est pas rare qu'il mette une prime sur une personne qu'il déteste, la plupart du temps il les chasse lui-même en meute mais il peut lui arriver de laisser ses gardes ou des chasseurs de prime effectuer le travail à sa place. La prime est toujours modeste moins de 100 po mais la reconnaissance princière est immense et si la victime est ramenée en vie la prime est doublée.

Association de Malfaiteur : En raison de ses liens avec Faude Carfilioth qui lui fourni des prisonniers, Baldrock bénéficie d'un nombre accru de serviteurs et d'esclaves qu'il vend parfois. Il obtient bonus des +3 suivants soit 8 en tout.

ORAGE FARDEL, DUC DE WYSCEOG

CLASSE D'ARMURE : *5*
(Armure de Cuir+1)
DÉPLACEMENT : 12
DÉS DE VIE : *8 (35 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1.85 poids 80 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 6*
F 15 I 12 S 11 D 15 C 13 Ch 13

Orage Fardel est conscient que son duché a été créé uniquement pour contrarier la maison Thauberet. Après la mort de son oncle sans héritiers, il a accepté la couronne ducale avec une certaine appréhension. Son oncle était un loyaliste, et Orage a commencé sa carrière politique dans la même alliance. Cependant, au cours des dernières années, il a dérivé vers une position plus centriste, ce qui a amené ses anciens alliés à se demander quel levier leurs ennemis ont sur lui. Orage est un homme de petite taille, qui a une prédilection pour les perruques élaborées, une tendance motivée par sa calvitie précoce. Il souhaite gagner le respect de ses pairs et a besoin d'un allié puissant dans la Gallimaufry. Il n'hésite jamais à former une alliance, mais est profondément insécurisé quant à sa capacité à gouverner.
Un secret sombre entoure Orage : l'épouse de Fardel, Lady Arresme, l'amour de sa vie, a été enlevée par un bosquet druidique radical, et sa vie est tenue en rançon pour le contrôler. Ce que Fardel ignore, c'est qu'Arresme est le chef de file de l'errance druidique : il a orchestré tout le plan en utilisant un rite druidique pour faire tomber Fardel amoureux d'elle. Et il vend ses votes au marché noir.

Affinité avec le vin : Orage peut avaler une gorgée de vin de sa flasque qu'il transporte toujours avec lui. il ne peut le faire qu'une seule fois par jour et bénéficie d'un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de sagesse mais subissent un malus de -1 à la CA.

Alcoolisation Rapide : Si Orage boit l'intégralité de sa fiasque de vin (2 tours, il ne peut le faire qu'une seule fois par jour) il attaque à outrance, il peut porter deux attaques supplémentaires (3-8 rounds) à l'aide d'une arme de corps à corps. Il utilise alors son bonus de base à l'attaque maximal, auquel il ajoute tous les modificateurs adéquats. Cet effet ne se cumule pas avec un autre de même type, comme une arme rapide. Les effets sont identiques qu'avec Affinité avec le vin sauf que la CA est baissée de -2

Mort retardée : Lorsqu'il est réduit à 0 point de vie ou moins, et qu'il n'est pas tué sur le coup (pv <-10), il reste à 1 point de vie à la place. Et se place dans une sorte de catalepsie durable (4d6 heures) Il ne peut plus utiliser cette capacité tant qu'il n'a pas terminé un long repos.

Equipement de combat : Bottes elfiques DMG 133 Amulette des plans mais il ne sait pas s'en servir car il ne connait pas le mot de commande : (1) Plan Astral ou Ethéré (2) Nith (3), Woon, (4) Pthopus (5) Paador (6), Cheng (7) Hidmarth (8) Skurre (9) Underwood (10) Arcadie (11) Thinsmole (12) Hai-Hao (13) Xabiste (14) Mang Seven (15) Mel (16) Dadgath (17) Myrdal (18) Irely (19) Tanjecterly (20)



MALNOYARD ODO,
DUC DE FOLIZE

CLASSE D'ARMURE : *4 (Armure de cuir+2)*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *12 (65 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *sans*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1.90 poids 82 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Ranger Magicien 12 / 8*
F 17 I 14 S 11 D 14 C 15 Ch 13

Malnoyard Odo est le plus fidèle allié du roi. Lui et le roi Casmir ont grandi ensemble, et le jeune prince a été élevé au château Folize, où il s'est rapproché du vieux duc et de sa belle épouse étrusque. C'est de la duchesse Carisme que Casmir a acquis sa fascination pour la magie. Le duc de Folize ne cache pas qu'il représente les intérêts du roi au sein de la Gallimaufry, et certains pourraient l'accuser de flagornerie, mais il ne se soucie pas de leur opinion. Il est le chef de la faction loyaliste et est en faveur des nouvelles maisons.

Malnoyard est né la même année que le roi. Il a les cheveux bruns ondulés qu'il porte jusqu'aux épaules, et une barbe huilée et cirée qui est teinte pour dissimuler le gris. Le duc a six doigts à la main gauche, une caractéristique qu'il partageait avec sa mère et sa grand-mère.

Ses désirs sont de protéger les intérêts du roi, et il a besoin de préparer la Gallimaufry pour la guerre contre Dahaut et de s'allier avec le sud de l'Ulfland. Ses méthodes incluent la suppression des druides, qu'il est sûr d'être des agents de Dahaut, et l'éradication des traîtres, tant proches qu'étrangers. Ses Chevaliers du Lion qui rit sont experts en matière d'assassinat et d'extradition parrainés par l'État.
Parmi ses secrets, il est adepte des rites étrusques. Son doigt surnuméraire n'est pas une partie de son anatomie, mais un parasite étrusque. Il a appris l'oracle de ses contorsions tordues, et il lui donne de temps en temps des conseils.

La Gallimaufry, cette assemblée mystérieuse et complexe de Lyonesse, est un théâtre où se jouent les intrigues de la noblesse. Barons, comtes et ducs s'y rassemblent, non pas pour de simples bavardages, mais pour gouverner. Le roi règne, mais c'est la Gallimaufry qui détient les clés du pouvoir.
Elle supervise tout, des lois aux modes, régulant la longueur du tissu et la hauteur des chapeaux. Les débats y sont passionnés, les décisions prises à la majorité simple, et les motions présentées avec une ruse calculée.
Certains, comme le Grand Haut Claviger, y voient une arène pour tester les limites du système, apportant des cas inhabituels pour observer les réactions des nobles. D'autres y cherchent influence et prestige, naviguant dans les eaux troubles de la politique avec une habileté digne d'un maître navigateur.
La Gallimaufry est un labyrinthe de tradition et de bureaucratie, un reflet de la culture tortueuse de Lyonesse. Elle est le cœur et l'âme du royaume, un lieu où les destins se forgent et où les secrets se cachent dans les ombres. Dans le style inimitable de Jack Vance, elle est décrite avec une élégance et une subtilité qui captivent l'imagination, nous invitant à explorer ses couloirs sinueux et à dévoiler ses mystères.

Familier Monstreux Dans son palais ducal de castle folize, Malnoyard Odo élève des loups géants pour défendre son domaine, ils sont patiement dressés et servent parfois de familier au Duc, Ces Worgs MM71 possède 4 dés de vie +4 de nature maléfique ces monstres sont prompts à tuer car presque aussi grand que des poneys. Malnoyard s'accompagne d'eux en de rares occasions et jamais en ville, Il en utilise deux à trois pour la chasse et pour se défendre.

QUILSON RUBARTH,
DUC DE JONG

CLASSE D'ARMURE : *7 (Tissus)*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *10 (62 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *épée longue 1d8+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre Bon*
TAILLE : *1.78 poids 78 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier Magicien 10 / 10*
F 16 I 16 S 11 D 16 C 12 Ch 13

Quilson Rubarth est un érudit issu d'une longue lignée de ducs philosophes. Il détient le rang d'académicien à l'Université de Metheglin, un titre bien mérité et non honorifique, qui signifie probablement plus pour lui que son titre de duc. Son domaine de recherche est le rôle de la philosophie dans l'application du droit et de la religion, et il est un expert reconnu en éthique économique et en épisiotomie de la procédure législative.

Depuis qu'il est devenu duc, la Gallimaufry lui a conféré le titre royal de Legister suprême pas moins de huit fois, et il semble inconcevable que quelqu'un d'autre puisse remplir ce rôle à l'heure actuelle. Quilson est mince comme un bâton, avec des doigts et une langue tachée d'encre. Il préfère la robe grise bordée de vert d'un professeur Metheglin, complétée par un chapeau dont les six glands dorés proclament qu'il a atteint le plus haut rang académique.

Ses désirs sont de perfectionner les lois de Lyonesse, et il a besoin d'une abondance de contrevenants et de criminels pour tester les limites du système. Ses méthodes incluent l'apport de cas inhabituels devant la Gallimaufry pour voir comment les nobles votent. Il n'est pas au-dessus de fabriquer des situations où des aventuriers enfreignent des lois obsolètes, juste pour voir lesquelles sont toujours valables aujourd'hui. Son obstacle majeur est une incapacité à enfreindre une loi ou à s'associer à la contravention de la législature.

Dans ses secrets, il a été contacté par une personnification de la loi suprême d'un autre monde, et Rubarth fait des préparatifs pour l'entrée de cet être dans la Terre gaéenne, y compris la construction d'une ville secrète dans les collines remplie de serviteurs. Bien sûr, la personnification de la loi suprême n'est peut-être pas tout à fait ce qu'elle prétend être...

Niveau 1 (4 sorts) : Armure, Charme personne, Invocation d'un familier, Serviteur invisible, Sommeil, Bouclier, Écriture, Message
Niveau 2 (4 sorts) : Peur, Poche profondes, Rayon d'affaiblissement Détection de l'Invisibilité, Détection du Mal, ESP
Niveau 3 (3 sorts) : Clairaudience, Clairvoyance Catalepsie, Flèche de Feu, Matière, Paralysie, Dissipation de la magie, Suggestion
Niveau 4 (2 sorts) : Charme Monstre, Feu charmeur, Miroir magique, Maladresse, Désenvoutement, Globe Mineur d'Invulnérabilité
Niveau 5 (2 sorts) : Contact d'Autres Plans, Paralysie des Monstres, Extension II, Débilité Mentale

Pacte avec une religion : Quilson est très pieux (Il fait des offrandes régulières) et ne peut attaquer une créature bonne ou qui porte un symbole sacré chrétien, Mais bénéficie d'un bonus de +2 de toucher pour autre créature qui l'agresserai.

Vaniteux : Pendant un seul combat par jour si Quilson est blessé, il pourra tenter une action bonus s'il réussit un jet sous la dextérité-4.



SALAMANDRE THAUBERET, DUC DE MONCRIF

CLASSE D’ARMURE : 4 *(Cotte de maille supérieure)*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *8 (45 points de vie)*
CHANCE D’ÊTRE AU GÎTE : *45%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D’ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *1.81 poids 75 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Clerc / Guerrier 13 / 7*
F 16 I 15 S 8 D 12 C 12 Ch 11

Salamandre Thauberet, duc de Moncrif, est l'incarnation des valeurs traditionnelles et résiste au changement avec une passion ardente. Sa lignée est ancienne, et il considère les ducs « progressistes » comme Odo et Thirlach comme les plus grands ennemis auxquels Lyonesse a été confrontée. Il semble parfois oublier que Lyonesse est une monarchie et propose à la Gallimaufry des motions que le roi ne ratifiera jamais. Cependant, c'est un politicien rusé qui fait rarement quelque chose sans raison.

Salamandre est mince, avec une mèche de cheveux, et il dédaigne les modes modernes, préférant s'habiller dans les vêtements formels de la Seconde Âge. Il est toujours accompagné d'un personnel composé d'un valet, d'un cuisinier et d'un laquais.

Ses désirs incluent le maintien de la stabilité de Lyonesse, et il a besoin de restaurer son pouvoir. Ses obstacles incluent les Seigneurs Parvenus, dont il considère l'existence comme une parodie. Il déteste particulièrement leur unité.

Les méthodes de Thauberet impliquent l'obfuscation et les écrans de fumée. S'il fanfaronne sur un problème mineur, il essaie généralement de détourner l'attention d'une motion plus importante présentée par l'un de ses alliés.

Dans ses secrets, Thauberet contrôle les Lames Rouges, un groupe terroriste dont le but déclaré est de renverser le gouvernement de la Gallimaufry et de rétablir le pouvoir direct de Casmir. Aucun des membres de ce groupe ne se rend compte que Thauberet est leur chef, un secret connu sous le nom de RedDragon.

Chef de Guilde : Deux fois par jour en tant que chef de guilde des Lames rouge il connait toutes les tactiques de guerre et de stratégie d’assassinat s’il réussit un jet sous l’intelligence -4 il parviendra à éviter une blessure trop importante qui le tuerai et ne prendra aucun dégât.

Combat de Groupe : Lorsque Thauberet est avec ses acolytes des lames rouges et qu’il est à coté d’un de ses alliés Il bénéficie d’un bonus de +2 à sa classe d’armure, à ses jets de sauvegarde et à ses jets d’attaque.

Niveau 1 : 6 sorts (Lumière, Bénédiction, Commandement, Détecter le Mal, Protection contre le Mal, Aquagenèse, Cérémonie
Niveau 2 : 6 sorts (Silence, Augure, Cantique, Trouver des Pièges, Bénédiction de Nourriture, Résistance aux Éléments, détection des charmes, Symbole sacré
Niveau 3 : 6 sorts Dissiper la Magie, Lumière Continue, Prière, guérison des maladie, délivrance de la paralysie, marche sur les eaux, Manne
Niveau 4 : 4 sorts (Exorcisme, Divination, Protection contre les Éléments, imprégnation de sort, Abjuration
Niveau 5 : 2 sorts (Soins Ultime, Rappel à la vie
Niveau 6 : 2 sorts (Mot de Rappel, Guérison, Serviteur aérien, langage des monstres

GARNEL THIRLACH, DUC D'ORGANY



CLASSE D’ARMURE: *2 (Cotte de maille +2)*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *5 (35 points de vie)*
CHANCE D’ÊTRE AU GÎTE : 10%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D’ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *épée longue 1d8+1, Arc Long (1d6) +2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : *1.78 poids 72 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Ranger / 5*
F 16 I 11 S 9 D 16 C 16 Ch 12

Garnel Thirlach, le plus jeune des quatorze ducs, est un personnage intrigant de la noble société de Lyonesse. À l'âge tendre de vingt ans, il a pris les rênes du duché d'Organy, une terre autrefois gouvernée par la défunte Maison Groak. La ressemblance avec le roi Casmir est frappante, bien que la peau mate de Garnel trahisse son héritage paternel.

Ce jeune duc, bien que noble de naissance, est maladroit dans les salons de la cour. Ses manières sont parfois grossières, et il peut commettre des fautes d'étiquette, comme utiliser des couverts de manière incorrecte. Conservateur dans ses opinions politiques, il cherche souvent conseil auprès de la Maison Odo.
Mais derrière cette façade se cache un secret des plus étranges. Dans sa jeunesse, Garnel et son écuyer ont vécu une expérience mystérieuse dans un château de Groak. Leurs esprits se sont échangés, et ils ont décidé de vivre la vie de l'autre pour un temps. Hélas, le vrai Garnel a été tué, et "Garnel" (de son vrai nom Poug) a continué à jouer le rôle du duc.

La tromperie n'est pas sans ses défis. Parfois, dans le miroir, le reflet révèle non pas le duc noble et distingué, mais plutôt l'image d'un garçon commun, aux dents de lapin et tacheté de rousseur, qu'il est en réalité. La vérité lutte pour se frayer un chemin à la surface, et le faux duc vit dans la crainte constante que son secret ne soit découvert.

Ses désirs sont simples : réussir dans son rôle. Ses besoins sont plus complexes : une éducation, une formation, une force de caractère. Ses méthodes sont celles d'un homme désespéré, et ses obstacles sont nombreux, y compris son ignorance totale de la façon de gouverner une maison noble.

Le duc Garnel Thirlach est un homme complexe, un puzzle enveloppé dans un mystère, un noble qui n'est pas tout à fait ce qu'il semble être. Dans les couloirs sinueux de la politique de Lyonesse, il continue de jouer son rôle, tout en sachant que la vérité pourrait éclater à tout moment.

Aura de Faiblesse : L’aura de Garnel Thirlach sape la force de ses victimes, chaque fois qu’il touche un ennemi avec une attaque au corps à corps, celui-ci subit un affaiblissement temporaire de 2 points de force (S’il ne réussit pas à se sauvegarder sous sa force à -2) Si le jet de toucher est un critique 19-20 alors l’abaissement est de 4 points et le jet de sauvegarde à -4.

Esprit indéfectible : Garnel Thirlach gagne un bonus de +4 à tous ses jets de sauvegarde effectuer pour résister aux effets mentaux.

Maîtrise de l’arc Lorsque Garnel utilise son arc long +2, ses attaques sont d'une précision exceptionnelle. Il ignore la couverture partielle et a un avantage pour toucher les cibles à longue distance. Garnel peut décocher des flèches à une vitesse impressionnante avec son arc long. Il peut effectuer quatre attaques avec l'arc long en un seul round et peut infliger un coup critique sur un résultat de 18-20 avec un arc long.

JACQ ALDRUDIN, DUC DE TWARSBANE



CLASSE D'ARMURE : -2 (Armure de plaque en adamantium + Bouclier)
DÉPLACEMENT : 12
DÉS DE VIE : 13 (95 points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : Lance de cavalier +4 (PM3-9 / G3-18)+4 Epée Longue 1d8+4
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Chaotique bon*
TAILLE : *1.84 Poids 77kg*
CLASSE / NIVEAU : *Cavalier /13*
F 17 I 13 S 16 D 17 C 16 Ch 14

Jacq Aldrudin, duc de Twarsbane : un bel homme d'une vingtaine d'années, un ancien aventurier célèbre pour avoir tué le géant Twar. Il est trop naïf pour se rendre compte qu'il est un appât : Casmir essaie d'inciter Dahaut ou l'Ulfland du sud à annexer son coin oublié de Lyonesse, permettant au roi d'obtenir un effet de levier politique contre ses ennemis. Jacq est le premier duc de sa lignée et, au rythme actuel, probablement le dernier puisqu'aucune des trois femmes qu'il a épousées jusqu'à présent n'a survécu plus de trois jours de vie mariée à lui. Le jeune duc commence à soupçonner qu'il a été maudit ; ce qui, compte tenu de sa longue carrière d'aventurier, est fort probable. Aldrudin: Duc de Twarsbane, est l'émissaire du roi Casmir envoyé à la cour du roi Aillas.

Bonus de classe de cavalier Voir Arcanes Exhumés
Immunité aux attaques psi et sortilèges d'enchantement, charmes et illusion
Bonus à la lance de cavalier +3 (PM3-9 / G3-18)

Monture spéciale : le cavalier à la compétence d'équitation en vol et peut invoquer la présence (1-2) d'un griffon ou (3-4) d'un hippogriffe ou (5) d'un pégase. (6) Dragon rouge de 11DV 1 fois par jour.

Critiques spéciaux : Sur un 19 ou 20 naturel Aldurin réussit un critique aux effets variable : 1-2 étourdissant (1-6 round) 3-5 Ralentissant (1-6 round) 6-10 repoussant 3-6 mètres 11-12 Affaiblissant (double les dégâts) 13-14 aveuglant (1-6 round) 15-16 immobilisant (1-6 round) 17-18 Handicapant (Triple les dégâts) 19-20 tranchant ou perforant (perte permanente de 1 point de constitution)

PHANDER AMBRYL, DUC D'ELLESMERE

CLASSE D'ARMURE : 0 (Armure de plate complète)
DÉPLACEMENT : 12
DÉS DE VIE : 11 (75 points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 30%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : 3/2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *lance de cavalier +3 (PM3-9 / G3-18) épée longue 1d8+3, Fléau d'arme+3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Bon Chaotique*
TAILLE : *1.79 poids 74kg*
CLASSE / NIVEAU : Cavalier / 11
F 16 I 11 S 14 D 16 C 16 Ch 13

Phander Ambryl, duc d'Ellesmere :Phander a passé sa vie à cheval dans la cavalerie du roi avant que le roi n'élève son comté en duché. Il est mal à l'aise dans les soies de la cour, préférant le cuir et l'acier d'une vie honnête. Le roi soupçonne que l'un des deux jumeaux Bannoy est secrètement de connivence avec le roi Oriante du sud de l'Ulfland et Ambryl a pour instruction d'espionner pour casmir à la fois les frères et le roi Oriante. Ellesmere regorge d'agents de la clé, qui passent par ici sur le chemin du Val Evandre et du sud de l'Ulfland. C'est lui qui arreta le baron Cory de Fallonge.

Bonus de classe de cavalier Voir Arcanes Exhumés
Immunité aux attaques psi et sortilèges d'enchantement, charmes et illusion.
Bonus à la lance de cavalier 2 (PM3-9 / G3-18)
Monture spéciale : le cavalier à la compétence d'équitation en vol et peut invoquer la présence (1-2) d'un griffon ou (3-4) d'un hippogriffe ou (5) d'un pégase. (6) Dragon Vert de 9 DV 1 fois par jour.

Critiques spéciaux : Sur un 20 naturel Phander réussit un critique aux effets variable : 1-2 étourdissant (1-6 round) 3-5 Ralentissant (1-6 round) 6-10 repoussant 3-6 mètres 11-12 Affaiblissant (double les dégâts) 13-14 aveuglant (1-6 round) 15-16 immobilisant (1-6 round) 17-18 Handicapant (Triple les dégâts) 19-20 tranchant ou perforant (perte permanente de 1 point de constitution)

BALDRED BANNOY, DUC DE SLAHAN



CLASSE D'ARMURE: 6 (Armure de cuir +2)
DÉPLACEMENT : 12m
DÉS DE VIE : 11 (65 points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 80%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes, objets magiques
Nbre D'ATTAQUES : 2
DÉGÂTS/ATTAQUE : épée longue 1d8+2, dague (1d4+3)
ATTAQUES SPÉCIALES : sans
DÉFENSES SPÉCIALES : sans
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1.78 poids 85kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 11*
F 16 I 11 S 8 D 12 C 12 Ch 13

Baldred Bannoy, Duc de Slahan : Le jumeau (et ennemi) de Baldrock Bannoy, duc de Tremblance. Baldred aimerait voir son frère vaincu et humilié, mais contrairement à Baldrock, Baldred s'arrêtera avant le meurtre. Baldred est incroyablement jaloux et paranoïaque; il voit la main de son frère dans tout ce qui se passe. Il était autrefois marié, mais ses soupçons n'ont pas fait un mariage heureux et sa femme l'a abandonné (et a ensuite été assassiné par Baldrock). Il a une petite fille Lavelle (qui deviendra plus tard une femme de chambre de Princess Madouc). Baldred fait seulement semblant d'être un loyaliste; il déteste secrètement le roi pour s'être rangé du côté de son frère (comme il le voit).

SWORDE CYPRIS, DUC DE SKROY

CLASSE D'ARMURE : 4 (Armure de cuir)
DÉPLACEMENT : 12m
DÉS DE VIE : *8 (65 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : épée longue 1d8+1
ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : *1.70 poids 62kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier 8*
F 16 I 12 S 13 D 16 C 15 Ch 14
Sworde Cypris, duc de Skroy : Le duc fanfaron de Skroy est un spectacle assez rare dans les salles de la Gallimaufry, préférant Déléguer son autorité parlementaire à son neveu non moins agressif Hatchard. Sworde Cypris est la quintessence d'un Tarkanman; grand et



Athlétique, avec une énorme barbe blonde - bien que maintenant en train de devenir grise - et de longs cheveux confinés en une seule tresse épaisse sur le côté gauche. Hatchard est une version plus jeune de son oncle. Sworde utilise la richesse abondante des îles de Téthran (sous forme d'ivoire de baleine, d'ambre et d'or lavé par la mer) pour Soudoyer les autres afin qu'ils laissent tranquilles son peuple et la foi druidique.

Association Druidique : 1 fois par jour Sword peut invoquer un groupe de 1-4 druides qui sont chargés de sa protection. Et qui prennent sa défense, armés de serpes et de bâtons (1-8) et parfois se transforme en ours géant (9-16) ou appelle (17-20) un élémental de 8 à 12DV (1d4)

Appel de Familier : 1 fois par jour Sworde Appelle (1) un essaim de chauve souris, (2) Une meute de rat géant (3) Un nid de serpents venimeux (4) meute de chien sous son contrôle absolu. Le groupe d'animaux possède autant de points de vie de leur maitre.

Châtiment Ducal : Il n'est pas rare qu'il mette une prime sur une personne qu'il déteste, la plupart du temps il les chasse lui-même en meute mais il peut lui arriver de laisser ses gardes ou des chasseurs de prime effectuer le travail à sa place. La prime est toujours importante plus de 2000 po mais la reconnaissance princière timide et si la victime est ramenée en vie la prime est doublée.

DAMARO DAMAR, DUC DE LALANQ

CLASSE D'ARMURE: *-3 Armure de plate +3 Bouclier+1, Casque +1*
DÉPLACEMENT : 12m
DÉS DE VIE : *13 (75 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *épée longue 1d8+5*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1.98m poids 102kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 13*
F 16 I 12 S 8 D 14 C 16 Ch 10

Damaro Damar, duc de Lalanq : La famille Damar est héritière d'une malformation génétique désagréable qui les laisse avec des poils noirs et grossiers sur tout le corps à l'exception de la plante des pieds. Le duc Damaro se rase le visage, le cou, les oreilles et les mains (des deux côtés) et garde le reste couvert du mieux qu'il peut par des vêtements. Il croit que le remède à son affliction familiale réside dans la consanguinité avec une souche paysanne solide ; et une succession de femmes vigoureuses sont amenées à sa tour de Malapert, courtisées par le charmant duc, puis emmenées dans sa propriété de campagne pour élever ses enfants. Jusqu'à présent, tous ont eu des enfants poilus et ont trop honte de retourner dans leur famille.

Présence Terrifiante : Les adversaires du duc doivent réussir un jet sous la sagesse s'il échoue il fuit terrifier à sa simple vue.

Dépourvu d'émotion : Damaro est immunisé aux charmes, aux effets de peur de terreur, de charmes et autres sorts de type enchantements ou ensorcellement magique.

Galanterie Ravageuse : Sorte de Don juan local plus prés de la bête que de la belle, il marque au fer rouge toutes ses victimes consentantes pour les aliénés à son service. Ce male dominant obtient un jet de +3 à tous se jet de commandement de troupe ou de suivant, Et une obéissance sans faille de la part de ses serviteurs et servantes qui sont pour la plupart prés à mourir pour lui. Car il le pense « invincible »

Chevalier de l'aigle : Damaro à un don particulier pour L'élevage des rapaces, les aigles et la fauconnerie, il a plusieurs aigles géants qui surveillent son royaume MM pg 5 et deux d'entre eux ne le quitte pas. Certain disent que ses aigles sont même des aigles tueurs voir Monstre page 86

SÉRAPHINE FAREULT, DUCHESSE DE RELSIMORE



CLASSE D'ARMURE : 8 (Tissus)
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE *: 8 (45 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *70%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+2, Dague 1d4+2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *30%*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1.78 m poids 70kg*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrière Magicienne Clerc 8 / 8 / 8*
F 13 I 14 S 12 D 15 C 15 Ch 1

Séraphine Fareult, duchesse de Relsimore : Aujourd'hui, quinquagénaire Seraphina ne s'est jamais mariée mais a sept enfants reconnus, dont la fille aînée Tamarinda devrait lui succéder. Seraphina est une femme imposante, mesurant près de deux mètres de haut et ornée de robes Grandioses quoiqu'un peu démodées. Elle teint ses cheveux et ses lèvres de la même nuance de violet. Les Ducs de Relsimore ont longtemps été soupçonnés d'être des halfelins, et le titre royal de Précurseur des Fae a toujours été détenu par eux depuis sa création. Les Fareult sont bien des halfelins ; ceux chez qui ce trait est particulièrement fort – comme le grand-oncle de la duchesse Joff et sa cousine Tansy – doivent être enfermés pour le bien de la société.

Sbires protecteurs : Séraphine, est sous la bienveillance de ses gardiens rapprochés (1-2), elle bénéficie d'une protection infaillible. En cas de réussite lors d'un engagement en combat rapproché, ce sont eux qui endosseront la totalité des dégâts à sa place.

Sort de clerc
Sort de niveau 1 (3) Détection du Mal, Endurance au Froid/ Chaud, Lumière, injonction
Sort de niveau 2 (3) Perception des Alignement, Messager, Détection des pièges
Sort de niveau 3 (3) Guérison des maladies, localisation d'objet, Prière, dissipation de la magie,
Sort de niveau 4 (2) Soins majeur, Exorcisme

Sort de magicienne
Niveau 1 : 4 Sorts Altération des Feux, Chute de plume, Eau de feu, Effacement, Escalade d'araignée, Fermeture, Lumières dansantes, Mains brulantes, Marque de magicien, Message, Pluie, Poigne électrique, Réparation, Saut
Niveau 2 : 3 Sorts Bouche magique, Corde Enchantée, Force, Fracassement, Irritation, Lévitation, Lumière, Ouverture, Or des fous, Poches profondes, Pyrotechnie, Sphère enflammée, Ténèbres, Verrou magique, Vocalisation
Niveau 3 : 3 Sorts Infravision, Intermittences, Langues, Minuscules météores de Melf, Mur de vent, Page secrète, Rapidité, Rafale de vent, Ralentissement, Respiration aquatique, Runes explosives, Trombes d'eau, Vol
Niveau 4 : 2 Sorts Abri sur de léomuld, Autométamorphose, Bouclier de feu, Embroussaillement, Extension, Moyen mémonique de Rary, Œil magique, Peau de pierre, Porte Dimensionnelle, Sphère résiliente d'Otiluke, Ultravision

PISMIRE TANDRE, DUC DE SONDBEHAR

CLASSE D'ARMURE : *-4 (Armure de Plaque+2)*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *19 (133 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *épée longue 1d8+5*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : *1.88 poids 90kg*
CLASSE / NIVEAU : *Paladin / 19*
F 18/00 (+3 / +6) I 13 S 12 D 18 C 16 Ch 14

Pismire Tandre, duc de Sondbehar : Une grande partie de Sondbehar est un désert rocheux, et la maison Tandre a longtemps regardé avec des yeux envieux de l'autre côté de la frontière vers Caduz, les vignobles luxuriants et les champs de blé dorés. Tandre est impatient de provoquer le roi Casmir à conquérir Caduz, de préférence avec lui-même à la tête de l'armée d'invasion et revendiquant les meilleures terres proposées. Comme test de cette fidélité, le roi Casmir chargea Pismire d'organiser l'élimination du roi Quairt et du prince Bellath, ouvrant ainsi la voie à une annexion plus pacifique de Caduz que par une invasion fastidieuse (mais revigorante) du type traditionnel. Pismire
A rempli son rôle efficacement, mais pas aussi discrètement qu'il le croit. Désireux d'être à l'avant-garde du plan visant à ce que Quairt et Bellath rencontrent un "accident", Pismire a été vu à Caduz, son nez et ses lèvres distinctifs (les premiers extravagants longs et pointus ; les
Secondes fins et curieusement sombres) étant indubitables. L'enthousiasme du duc de Sondbehar pour le meurtre au
Nom de Casmir pourrait encore revenir le hanter.

Aura de bien : il dégage une puissante aura de Bien, similaire à celle d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon. Il peut châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps, infligeant des dégâts supplémentaires (+1d6)

Détection du mal : il peut détecter le Mal à volonté, reproduisant les effets du sort. Grace divine : Bonus à tous les jets de sauvegarde basé sur le bonus de Charisme

Imposition des mains : Capacité de guérison par le toucher, utilisable sur soi ou sur d'autres(+1d6). Peut aussi infliger des dégâts aux morts-vivants.

Santé divine : Immunité contre toutes les maladies, y compris celles d'origine magique ou surnaturelle.
Guérison par imposition des mains : Une fois par jour, il peut guérir 2 points de vie par niveau. Donc, 26 points de vie à niveau 13.
Neutraliser le poison : En imposant les mains, il peut neutraliser le poison. Une fois par jour.
Renvoi des morts-vivants : il peut repousser les morts-vivants, comme un clerc de niveau 11.
Destrier de paladin : peut appeler un destrier céleste (Dragon de bronze de 10DV) pour l'assister.
La monture peut être appelée une fois par jour et reste pour une durée basée sur le niveau du paladin.
Guérison des maladies : Granice peut guérir les maladies, utilisable deux fois par semaine.

Pismire Tandre, possède une épée Longue (1-8/1-12) +5 et bénéficie d'un bonus de +4 pour toucher en tant que paladin et +6 de sa force.
Cette épée est une épée « sainte justicière »

Épée Sainte Justicière (Holy Avenger):

Bonus à l'attaque et aux dégâts : L'Épée Sainte Justicière est une épée +5, ce qui signifie qu'elle donne un bonus de +5 aux jets d'attaque et aux dégâts.

Protection contre la magie : Lorsqu'elle est maniée par Pismire Tandre l'épée confère une aura de protection contre la magie, similaire à un globe d'invulnérabilité, mais seulement de 5 pieds de rayon.

Dissipation de la magie : L'épée a la capacité de dissiper la magie, comme le sort, mais seulement à un contact direct.

Double dégât contre les morts-vivants et les démons : L'épée inflige des dégâts doubles (avant d'ajouter le bonus) contre les morts-vivants et les démons.

Chasser les morts-vivants : Lorsqu'elle est brandie, l'épée permet a Pismire Tandre de chasser les morts-vivants comme s'il était un prêtre de niveau 17

Bonus de sauvegarde : Lorsqu'elle est maniée par un paladin, l'épée confère à son porteur et à ceux qui se trouvent à moins de 5 pieds de lui un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Dons de richesse : Comme tous les paladins, Pismire ne peut garder qu'une faible partie des trésors qu'il gagne et verse la plus grande partie de ses richesse à l'église du Lyonesse.

Sort de Clerc :
Sort de niveau 1 (3) Détection du Mal, Cérémonie, Bénédiction, Resistance au froid, Protection contre le mal, Sanctuaire
Sort de niveau 2 (3) Perception des Alignement, Paralysie, Augure, Cantique
Sort de niveau 3 (3) Guérison des maladies, localisation d'objet, Prière, dissipation de la magie, Glyphe de garde
Sort de niveau 4 (2) Exorcisme, Divination, Protection contre les Éléments, Contrôle de l'Eau, Soins majeur, Langue

MORPHEW BURGANDER, DUC DE FETZ



CLASSE D'ARMURE : 0 (Armure de Plate)
DÉPLACEMENT : 12
DÉS DE VIE : 10 (72 points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 70%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : 2/1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée longue 1d8+1*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1.78 poids 110 kg*
CAPACITÉ PSI : *120*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 8*
F 16 I 15 S 14 D 15 C 15 Ch 8

Le duc de Fetz est un homme obèse à la peau cireuse, pâle et maladive. Un goitre purpurin énorme se niche sur son cou
Ce goitre violacé s'accroupit sur son cou. Certains ont juré qu'un visage se cachait dans les plis bouffis du renflement et qu'on avait vu le duc converser avec lui. Burgander est ostentatoire avec sa richesse ; se Croyant créateur de tendances, mais en fait, il n'obtient jamais tout à fait la mode du jour. Il utilise pleinement les lois somptuaires et porte les neuf mètres de soie qui lui sont autorisés en tant que duc. Ses désirs sont de devenir riche, et ses besoins sont une augmentation du commerce pour faire prospérer sa maison. Il a l'intention de construire une nouvelle route à travers la forêt pour atteindre cet objectif.
Le Duc de Fetz est également lié à une intrigue plus sombre. L'Earl Estrahon Sweven de la Maison Burgander a payé un magicien pour placer le goitre sur le cou du duc, mais jusqu'à présent, le charme pour activer l'homuncule à l'intérieur s'est avéré inefficace. Les efforts d'Estrahon pour retrouver le magicien qu'il a engagé ont également échoué.
Mais il est terrifié par les fées, croyant que le goitre sur son cou est le résultat d'une malédiction de fée. Une croyance erronée, mais qui révèle néanmoins la complexité et les contradictions de cet homme

Parasite Monstrueux : Morphew gagne les pouvoirs psionique de l'homuncule et deux dés de vie supplémentaires (10pv qui lui permette de tombé à -20pv sans mourir.Et le régénère de 3 points par tour.
Aura de Fatique : Morphew émet autour de lui une aura de fatigue (Jet de protection contre la constitution-4) en cas d'échec les points de vie de ses adversaires humanoïdes sont temporairement baissés de 50%.
Protection Psy : Morphew est immunisé contre toutes les attaques psionniques ou assimilés.

ANKHALCX

CLASSE D'ARMURE : *-1*
(Armure de plaque complète +3, casque bouclier)
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *15 (81 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *30%*
TYPE DE TRÉSOR : *Armes, gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée Longue (1d8 + 3), Arc (1d6 + 2), dague (1d4 + 1)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Neutre chaotique*
TAILLE : *1.75 m 76 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 15*
F 16 (+1/+1) I 13 S 11 D 14 C 15 Ch 14

Ankhalcx Duc ska de haut rang et frère du Duc Luhalcx
Dans les profondeurs de la garnison de Troagh, nichée prés du Castle Sank, réside une figure imposante, Ankhalcx, le commandant Ska. Son frère, un guerrier de renom, est son ombre constante, leur lien profond est forgé dans le feu de la guerre et les traditions rigides de la société Ska. Ankhalcx, vêtu d'un manteau noir fluide, porte une épée longue, une armure de plaques brillante un casque et un bouclier robuste. Ces attributs sont le reflet de son passé, de son courage et de son statut.

Ses yeux, froids et calculateurs, scrutent l'horizon, comme s'il pouvait voir au-delà des murs de la garnison, dans les âmes de ses ennemis. Il a combattu des ogres cannibales, et son régime alimentaire, composé de porridge et de morue séchée, est un témoignage de sa simplicité et de sa résilience.

Ankhalcx est un guerrier de la vieille école, un produit des traditions de la chevalerie Ska. Pour devenir un "chevalier Ska", il a dû tuer cinq ennemis, une règle rigide qui souligne l'impitoyable réalité de la société Ska. Il commande avec une main de fer, mais aussi avec un sens de l'honneur et de la loyauté qui inspire le respect de ses troupes.
Il a rencontré des rois et des seigneurs, dont Dame Tatzel, avec qui il partage une relation complexe et nuancée. Sa rencontre avec le roi Casmir a été un moment de reconnaissance, et il a même fait partie d'une députation de hauts Ska qui a rendu visite à King Gax, malade et alité.

Dans les couloirs de Troagh et les plaines Ska, on entend les récits de ses exploits, racontés avec une admiration mêlée de crainte. Ankhalcx, le Commandant Ska, est plus qu'un homme ; il est une légende vivante, un symbole de la bravoure et de l'honneur Ska, un pilier inébranlable dans un monde en constante évolution.

Ankhalcx à six partisans indéfectibles, des guerriers ska (Beserkers) de niveaux 6 à 8 qui le suivent partout. Et qui gardent le camps, écuries, chenils, ateliers, dortoirs et hangars divers, Ankhalcx est de temps en temps amener à diriger aussi le « Greane Maart » un des quatre-vingt-dix drakkars qui compose la flotte de Guerre Ska. Il patrouille la plus grande partie du temps dans le nord des iles anciennes. On peut traduire le nom du navire par « écume Vengeresse » il désigne un long bateau à fond plat et possède un unique mat central qui monte à plus de 50 pieds et auquel est suspendu une large voile carrée rouge et noire. Il y a la place pour 15 rameurs et la proue est sculptée d'un monstre marin cornu qui se cambre pour sortir hors de la mer. Le Seigneur Elocraz est le capitaine de l'écume depuis trois ans. L'équipage est composé de 35 redoutables soldats Skas. Les serviteurs d'Ankhalcx sont tous lourdement armés : Cotte de maille, avec casque conique, dague, épée courtes, et bouclier rond en bois recouvert de cuir, Arc, carquois, Et il n'envisage jamais la possibilité de la défaite : Ils frappent deux fois par round et ont tous un bonus de +2 pour toucher. Possède un Heaume de télépathie voir DMG 143

Ennemis Jurés : Une fois par jour les créatures géantes ou humaines autres que ska peuvent être déclarées des « ennemis jurés » mais seulement si cette créature l'a blessée, humiliée ou gênée pendant les dernières 8 Heures, ses bonus de +4 / +4 s'applique pendant 8 heures

Frappe Vengeresse : Une fois par jour Ankhalcx peut décider lors d'un seul combat que ses frappes sont vengeresses et les probabilités de ses coups critiques vont 18-20.

LUKHALCX



CLASSE D'ARMURE : 0
(Armure de Plaque+2)
DÉPLACEMENT : *12 m*
DÉS DE VIE : *12 (80 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *40%*
TYPE DE TRÉSOR : Armes, gemmes
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Épée Longue (1d8 + 3) ou Marteau (1d6 + 3), Dague (1d4 + 1)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *1.85 m 75 kg*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
CLASSE / NIVEAU : *Guerrier / 12*
F 15 I 12 S 10 D 14 C 14 Ch 11

Né sous l'ombre des montagnes d'Ufrand du Nord, le Duc Lukhalcx est le seigneur incontesté de Castle Sank, une forteresse imposante qui domine la route stratégique de l'est vers le Dahaut. Il est le 127ème de sa lignée, une lignée qui a vu des guerriers, des stratèges et des dirigeants, tous façonnant l'histoire des Ska à leur manière.

Lukhalcx est un homme grand, maigre, aux traits durs, sculptés par les vents de la mer et les responsabilités de son rang. Ses yeux, d'un vert de mer profond, reflètent à la fois la sagesse de ses ancêtres et la détermination de maintenir la puissance de sa maison. Ces yeux ont vu des batailles, des trahisons et des victoires, et ils ont appris à observer et à attendre.

Il est un homme de dignité, connu pour sa capacité à se maîtriser et à s'adapter aux circonstances, qu'il s'agisse de négociations délicates avec le Roi Gax ou de confrontations tendues avec des adversaires comme Aillas. Son château, Sank, est à la fois sa forteresse et son foyer, un lieu où les intrigues politiques se mêlent aux rires de sa famille. Pour donner ses ordres Luhlalcx s'adresse à son sénéchal Sire Kel un solide chevalier Ska qui s'occupe du commandement des troupes. Et qui fait passer le mot à Imboden le surintendant, un homme d'âge mur aux membres maigres et à la bedaine pendant comme un sac et au visage ingrat. Il est parait-il demi-ska.

Sa fille, Tatzel, est le joyau de sa vie. Née de Dame Chraio, elle a hérité de la beauté de sa mère et de la détermination de son père. Malheureusement, sa vie a été écourtée, s'éteignant à l'âge de 21 ans. La perte de Tatzel a été un coup dur pour LUKHALCX, mais il a trouvé la force de continuer, guidé par son sens du devoir envers sa maison et son peuple.

Au fil des ans, LUKHALCX a asservi de nombreuses personnes du Sud et du Nord d'Ulfland, y compris Aillas, qui a finalement capturé et asservi sa propre fille, Tatzel. Ces événements ont mis en évidence la complexité de sa personnalité : un dirigeant impitoyable, mais aussi un père aimant.

Le Duc LUKHALCX de Sank est une figure emblématique des Ska, un homme qui a eut aussi un fils : Alvicx: (596-??) ska, fils aîné du Duc Luhalcx et de Dame Chraio. C'est un jeune homme fantasque et imprévisible dans ses réactions. Il parle haut, possède un air avantageux et est réputé pour sa bravoure au combat.

Coup percutant : une fois par round tour qu'une des attaques qu'il porte avec son marteau est un coup percutant. Il doit prendre cette décision avant d'effectuer son jet d'attaque. S'il touche le coup ignore l'armure de la cible mais pas ses bonus de dextérité. La créature touchée doit réussir un jet sous la force -2 sous peine d'être étourdi chancelante et perdre un round de combat.

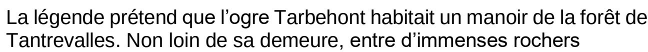
Formation de Guerrier : Lukhalcx considère son nombre de dé de vie égal au nombre de niveau de ses guerriers suivants, il à donc (deux guerriers niveau 6 ou 3 guerriers niveaux 4) comme suivant qu'il instruit.

Résistance aux énergies : Lukhalcx possède une armure de plaque en Adamantium recouverte d'argent +2 / +4 aux énergies destructrices qui ôte 10 points de coups à toutes attaques d'acide, électricité, feu, froid

TARBEHONT



CLASSE D'ARMURE : *-3*
DÉPLACEMENT : *30 mètres*
DÉS DE VIE : *16 (120 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *70%*
TYPE DE TRÉSOR : *Gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Poings(3d8 + 3), Pieds (2d6 + 2)*
ATTAQUES SPÉCIALES *surprend 1 sur 6 voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Humaine (14)*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (4.50m de hauteur)*

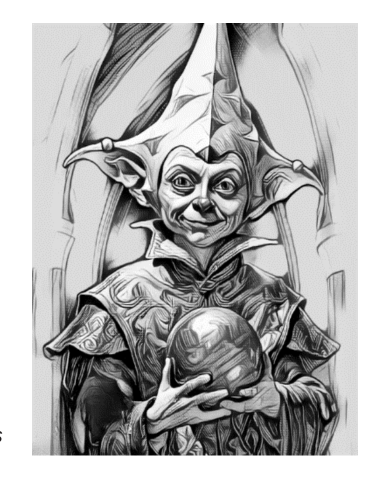


La légende prétend que l'ogre Tarbehont habitait un manoir de la forêt de Tantrevalles. Non loin de sa demeure, entre d'immenses rochers Moussus, jaillissait une source fraiche et claire, lieu de prédilection d'une gracieuse nymphe. Cette gracile créature à la beauté nubile s'appelait Glymphis. Tarberont sous l'emprise du charme irrésistible de la belle, la soumettait à une cour aussi empressée qu'assidue, mais la nymphe n'en avait cure ; Son cœur volage s'était épris d'un jeune magicien au profil grec et à la rime aisée. Tantôt capricieuse tantôt futile, elle se jouait des sentiments de Tarbehont. Elle l'accablait à l'envie d'espoirs creux ou de promesses sans lendemain. Par jeu, et sur l'insistance de son soupirant, l'irrationnelle nymphe accepta finalement de se joindre à un festin organisé par celui-ci. Bien que le repas atteignît des sommets insoupçonnés dans l'art culinaire, la nymphe n'eut pour les plats présentés que dédain et remarques acerbes. Tarbehont commis sa première erreur devant se fiasco inattendu : il se fit implorant. En réponse aux suppliques éplorées qu'elle entendit, elle l'abreuva de traits sarcastiques et ponctuas son discours d'une tirade faisant l'éloge de l'élu de son cœur. Voyant ses purs sentiments bafoués par cette odieuse péronnelle, Tarbehont commis sa deuxième erreur : il attrapa prestement la nymphe et la mangea sans même reprendre son souffle. Le dernier rot évacué, l'ogre éprouva un petit regret devant l'acte accompli. Il aurait dû prendre le temps d'apprêter quelques épices cette chair si tendre, car elle lui avait paru un peu fade.
L'histoire aurait pu en rester là, mais il advint que le magicien pris finalement connaissance du sort de sa promise. Et moins par amour de la belle, il assouvissait une curiosité intéressée que par principal moral il se rendit à la demeure de l'ogre et le somma de s'excuser pour son inqualifiable conduite. Le maître des lieux encore sous le choc de ses amours déçues, commit sa troisième et ultime erreur, il sortit au devant du magicien et ne fit acte d'aucune contrition. Rendu furieux par le comportement de Tarbehont, le magicien lava l'affront en le frappant de la troisième variante de l'exil intolérable de Maufudus. L'ogre fut ainsi précipité dans la bouche incendiaire du volcan Kro (Scola) bien loin de la douce forêt de Tantrevalles.
On prêtant qu'il erra plusieurs dizaines d'années dans les entrailles brûlantes de la montagne de feu avant de pouvoir regagner la surface.
Sa physionomie que l'on disait agréable, pour quelqu'un de sa race, se transforma au contact de la lave en fusion. Sa peau devint aussi dure et noire que l'obsidienne, ses cheveux se nouèrent et se solidifièrent pour finir par tomber et former plus tard un crane lisse ses membres déjà épais gagnèrent en puissance et son souffle se mua en geyser acre et mortel. C'est sous cette horrible forme que Tarbehont émergea des profondeurs. Il avait une connaissance parfaite du volcan et avait perdu tout espoir de retrouver son foyer. Il arpentait régulièrement les pentes du Kro. Tarbehont à trouver comme amusement un enfantillage brutal et jeter des rochers brulant sur les visiteurs égarés. Morgon un duc de Scola décida qu'il fallait le tuer, après de nombreuses péripéties et de nombreux morts Morgon rencontra enfin Tarbehont et celui-ci proposa au duc une partie de Dames sur un grand damier de marbre blanc. Aucun ne put gagner la partie car le volcan se mit à gronder à fit trembler le damier, le duc richissime revint avec bon nombres de pierres précieuses et Tarbehont hante toujours les pentes du Kro jusqu'à la forêt en contrebas au-delà son souffle devient court et ses bronches se charges d'humeur aqueuse, et une toux bruyante secoue sa carcasse de granit. Qui n'a pas entendu lors de quelques excusions sur les pentes du Kro ces longs roulements grumeleux qui accompagne la respiration de l'ogre refroidit. Il est rare de voir Tarbehont s'aventurer jusqu'à Bodar ou l'ogre aime manger quelques chèvres, ou bouquetins.

Dans toute la saga du Lyonesse aucun dragon n'est cité pourtant il y a deux dragons rampant sur le bouclier de Casmir comme Blason, les dragons rouges, parmi les plus puissants et les plus redoutés de tous les dragons chromatiques, ont une prédilection pour ces régions montagneuses, en particulier les volcans en activité. Ces créatures majestueuses sont souvent associées à la chaleur brûlante et à la destruction, ce qui les rend parfaitement adaptées à la vie au sein des montagnes crachant du feu. Notamment le Kro dans l'ile de Scola. Car le mont Kro. S'élevant à 3 000 mètres, ancré par ses quatre crêtes, c'est une présence menaçante noire qui surplombe la beauté arcadienne de Scola elle-même. Personne ne se souvient de la dernière éruption de Kro, mais le volcan est loin d'être mort : de la fumée s'échappe continuellement de son sommet émoussé, de temps en temps
Les cavernes au cœur des volcans actifs offrent aux dragons rouges non seulement un abri contre les intrus, mais aussi une source constante de chaleur. Cette chaleur est essentielle pour ces créatures, car elle renforce leur puissance magique et leur vitalité. Les parois rocheuses des cavernes, souvent imprégnées de minéraux précieux, reflètent la lueur ardente du magma, créant un spectacle à la fois terrifiant et magnifique. Ils choisissent souvent ces cavernes volcaniques pour y pondre leurs œufs. La chaleur constante du volcan aide à incuber les œufs, garantissant que les dragonnets qui en émergent sont vigoureux et en bonne santé. Cependant, cette méthode d'incubation n'est pas sans risques. Les éruptions soudaines peuvent mettre en danger la couvée, bien que les dragons adultes soient souvent capables de détecter les signes avant-coureurs d'une éruption et de déplacer leurs œufs en conséquence.

Faille Ardente : Quand Tarbehont reçoit un coup critique tranchant ou perforant ou contondant sa carapace rocheuse se craquèle et s'en échappe un cône de Magma de 3 m de lave, causant 10d6 de dégât si la créature ne se sauvegarde pas sous la dextérité à -4. La CA de Tarbehont est réduite de 1
Résistance légendaire : Si Tarbehont rate un jet de sauvegarde, il peut décider de réussir quand même deux fois par jour.
Écrasement : Toutes attaques qui font 17 ou plus sont considérés comme des critiques et double les dégâts
Appel Draconique : Tarbehont s'il voit ses points de vie réduit de 50% appelle alors l'aide d'un dragon rouge vénérable qui rode près du volcan. 30% de chance (Au risque et péril de tous les protagonistes)

ZUCK



CLASSE D'ARMURE : *5 Armure de cuir+2*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *5 (30 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *30%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE *: Épée à une main (1d8)+3, Dague (1d4+3)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Bonus d'initiative +1*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *55%*
ALIGNEMENT : *Neutre Chaotique*
TAILLE : *M 1.59m poid 65 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Voleur / 5*
F 14 I 13 S 10 D 14 C 15 Ch 15

Zuck, marchand ambulant spécialisé dans les objets uniques, était un personnage distinctif des Îles Anciennes. De petite taille et potelé, son visage rond et presque chauve était souvent illuminé d'une expression interrogative et naïve. Son nez, semblable à un bouton, et ses grands yeux couleur prune qui s'étiraient en pointe aux coins, témoignaient d'une hérédité hafeline. Cette origine était également suggérée par le teint jaune verdâtre de sa peau. Chaque année, sans faute, Zuck se rendait au carrefour de Twitten pour participer à la foire aux gobelins. Il se distinguait des autres marchands par sa spécialisation dans la materia magica : des substances rares et précieuses à partir desquelles étaient concoctées potions, élixirs et autres préparations magiques. Lors d'une de ses apparitions à la foire, il avait présenté une nouveauté qui avait attiré l'attention : entre un plateau de petites bouteilles en bronze et des cubes de gomme claire, une unique fleur trônait dans un vase noir, suscitant curiosité et admiration.

Melancthe, lors de sa visite à la foire des gobelins dans la forêt de Tantrevalles, cherchait spécifiquement Zuck. Elle espérait acheter de lui ces fleurs particulières qui évoquaient des sentiments et sensations qu'elle désirait ardemment revivre. Ces fleurs uniques avaient poussé à partir du sol où se trouvait la perle verte. En tentant d'en cueillir davantage, Zuck avait déterré cette perle, causant le dessèchement des plantes environnantes. Lors d'une autre occasion, Tamurello, attiré par la perle verte exposée dans le stand de Zuck, a tenté de l'acheter. Cependant, la perle a été soudainement saisie par Visbhume, qui s'est transformé en serpent. Tamurello, ne voulant pas être en reste, s'est transformé en belette pour poursuivre le serpent. Dans cette course effrénée, il a réussi à récupérer la perle verte, mais a été observé par Murgen, qui avait fréquenté le marché déguisé. Dans un tournant inattendu, Murgen a scellé Tamurello dans un bocal en verre avant qu'il ne puisse reprendre sa forme humaine.
Mais la vie de Zuck ne fut pas sans dangers. La nature précieuse de ses marchandises attirait parfois des convoitises. Son destin prit un tournant tragique dans la forêt de Tantrevalles, où il fut assassiné par son propre commis. La raison de ce meurtre sordide ? La découverte fortuite par le commis de la perle verte, un objet d'une valeur inestimable. Zuck laissait derrière lui un héritage de marchandises rares et un souvenir impérissable parmi ceux qui avaient eu la chance de le rencontrer et de négocier avec lui.

Attention ces objets ne sont pas des objets magiques, ils ne servent que comme catalyseurs pour lancer des sorts.

Dent d'Orque Polie : 15 pièces d'or
Larme d'Élémentaire d'Eau Prix : 25 pièces d'or
Aile de Harpie Prix : 40 pièces d'or
Racine de Mandragore Prix : 50 pièces d'or
Corne de Licorne en Poudre Prix : 75 pièces d'or
Plume de Phénix Prix : 100 pièces d'or
Sang de Gorgone Séché Prix : 120 pièces d'or
Cœur de Dragon Séché Prix : 150 pièces d'or
Épine de Manticore : 150 pièces d'or
Écaille de Kraken : 150 pièces d'or
Poussière de Djinn 180 pièces d'or
Sourcil de Géant des Nuages 200 pièces d'or
Langue de Lézard de Feu : 220 pièces d'or
Poussière d'Os d'Ankheg : 250 pièces d'or
Doigt de Sorcière Osseuse : 300 pièces d'or

THROOP

CLASSE D'ARMURE : *4 Cuir cloutée +3*
DÉPLACEMENT : *16 mètres*
DÉS DE VIE : *20 (138 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *55%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *3 Gourdin à deux mains 2-16) + 6 -36 (Magique)*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *voir ci-dessous*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *résistance aux sorts de niveau 5 ou moins*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *50%*
INTELLIGENCE : *Moyenne (8)*
ALIGNEMENT : *Neutre Mauvais*
TAILLE : *G (3.57m de hauteur poids : 389 kg*
FOR 21 (+4/+9) DEX 8 (-1) CON 16 (+3) INT 8 (-1) SAG 7 (-2) CHA 7 (-2) NIVEAU **/ VALEUR EN PX** : *VIII / 5 500*

Throop: ogre tricéphale de la forêt de Tantrevalles qui demeure au château Doldil. Il est grand et massif, haut de 10 pieds, avec une poitrine de taureau, de grands bras ronds et des jambes noueuses, aussi épaisses que des troncs d'arbre. Chacune de ses têtes sont jalouses de leur rang. A gauche se trouve Pism, au centre Pasm et à droite Posm. Les têtes sont rondes, les pommettes lourdes avec de grands yeux gris clair, des nez retroussés et des bouches à la lippe violette. Elles portent toutes un chapeau à cornes ; celui de Pism est vert, celui de Pasm violacé et celui de Posm d'un ocre moutarde coquet.
Il mit en cage maint brave chevalier et en a dévoré bien d'autre, y compris peut-être le vaillant Sire Pellinore. D'après la rumeur, il possède une douzaine de trésors, dont une tapisserie qui dépeint chaque jour une scène différente, un feu qui brûle sans combustible et un lit d'air sur lequel il se repose confortablement. Il a pris un calice sacré aux chrétiens et a tué de nombreux chevaliers qui ont tenté de le récupérer
Si quelqu'un apparaît devant Château Doldil avec un cadeau, Throop est obligé d'offrir l'hospitalité et de faire un présent de bienvenue de même valeur. Par la suite, il ne faut prendre que ce qui est donné gracieusement et pas un iota de plus. En suivant cette règle, l'ogre ne pourra pas faire de mal en raison d'un sort qui lui fut jadis imposé.
Il fut tué par Madouc, Sire Pompon et Travante qui récupérèrent en même temps le Saint Graal.

C'est Sisembert: moine de l'île d'Inchagoill dans le Lough Corrib, au nord de Galway qui apporta le St Graal dans les Isles Anciennes et il rencontra l'ogre Trhoop dans la forêt de Tantrevalles qui le soumis à moult tourments au motif qu'il avait manqué de courtoisie. L'une des trois têtes de l'ogre but le sang de Sisembert; l'autre lui mangea le foie; la troisième souffrait de maux de dents et transforma en dés les phalanges du moine.

Il est presque toujours accompagné par **Naupt:** sénéchal de l'ogre Throop. C'est une créature mêlée de Troll, d'Humain et peut-être de Wefkin. En hauteur il doit faire dans les 4 pieds avec un torse du double d'un humain de même taille. Un pantalon de futaine grise colle à ses jambes maigres et ses genoux noueux ; une veste étroite grise fait de même à ses coudes pointus. Il a des boucles noires humides, un long nez tordu et des yeux noirs globuleux. Sa bouche ressemble à un bourgeon de rose gris au dessus d'un minuscule menton pointu, avec des bajoues lourdes et flasques.
Throop à un frère « Higlauf » qui vit au château de Tromsk-le-Haut près de l'Udovna en Moscovie.

S'il attaque par surprise un adversaire qui ne l'a pas détecté, il inflige des dégâts supplémentaires égaux à son bonus de Force (soit +4)
Throop peut faire trois attaques au corps à corps avec sa massue (1-10) +4 ou sa javeline (1-6) +6 Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : + 4 au toucher, portée 9 / 36 m
Throop a une résistance à la magie. Il a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. Intelligence. Throop est plus intelligent que la plupart des ogres. Il a un score d'Intelligence de 8 au lieu de 5. Il peut comprendre et parler le commun et le géant, mais il ne sait pas lire ni écrire. Il est capable de ruser et de tromper ses ennemis, mais il est aussi très orgueilleux et susceptible. Alignement Neutre Mauvais. Throop n'est pas foncièrement mauvais, mais il est égoïste et violent.

Quiconque se promène sur la route de Munkins doit être conscient

Des périls et des bizarreries auxquels il s'expose, Car ce chemin, qui s'éloigne perpendiculairement de la route du Nord-Sud en direction de l'Ouest mène directement au château Dodil, la demeure du terrifiant Throop, l'ogre tricéphale/ Size dans une clairière, bordée par un cours d'eau, cette forteresse de pierre grise projette ses tours et tourelles dans toutes les directions possibles. L'ensemble est envahi par le lierre et le lichen et parait dangereusement branlant ; en fait l'édifice ne semble tenir que par un singulier Hasard. L'entrée est protégée par une lourde herse, mais si quelqu'un ose approcher du château. Elle se lève bien vite et deux auguste chevaliers gobelins sortent pour recevoir les visiteurs. Ils prétendent avoir deux noms bien distincts et quand leur maître appelle l'un d'eux. Il n'y a jamais de doute sur celui qui doit répondre, a la grande surprise des visiteurs, car leur nom résonne comme un seul aux oreilles des humains : Quarim. Ils portent une armure qui étincelle de cent éclats multicolores et un casque orné de quantité de cornes de plumes et de pierres colorées et autres colifichets. Ils montent des créatures apparentées aux griffons, aux écailles vert foncé, aux têtes trapues mi-dragon, mi guêpe avec des pointes de fer à la place des ailettes. L'apparition de tel combattant, la lance droite et visière baissée, a de quoi mettre en fuite les plus audacieux et faire défaillir les autres. Mais lorsque les gardiens rencontrent un visiteur qui ne se laisse pas impressionner. Il se montrent courtois et s'enquièrent du but de sa présence afin de déterminer s'il convient de le laisser entrer ou s'il vaut mieux le tuer directement, le choix qu'il adoptent le plus souvent. Pourtant suite a un sortilège lancé par Rhodion, le grand roi des fées pour punir la méchanceté excessive de leur maitre, celui-ci doit accepter l'hospitalité à toute personne qui offre un présent et lui offrir un cadeau d'égale valeur. En tant que serviteur de l'ogre tricéphale les gardiens

Divagations : Throop peut divaguer tous les 1d4 rounds cette explosion de bruit étrange et de mots sans queue ni tête provenant de ses différentes têtes affectent toutes les créatures dans un rayon de 18 mètres (JP sous la sagesse sous peine d'être confuse 1d4 rounds)



Tabassage : Si trois attaques de corps à corps sont réussies par Throop cela lui permet d'une manœuvre offensive de coup fabuleux (Critique x3) avec pour jet de sauvegarde la force -4.
Coup Implacable : une fois par jour Throop peut faire un coup implacable avec son arme de prédilection ce qui autorise alors à ses assaillants une attaque d'opportunité mais qui lui permet une attaque +4 considéré par la suite comme un critique triplé si bien sur l'attaque réussie.

ARBOGAST

CLASSE D'ARMURE : *5 (Cuir cloutée+2)*
DÉPLACEMENT : *18 mètres*
DÉS DE VIE : *16 (110 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *60%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-12 Gourdin + (4d6) magie Fo 20(+3/+8)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G 4.5m de hauteur poids : 463 kg*
FOR 20 (+3/+8) DEX 12 CON 17 (+3) INT 9 (-1) SAG 7 (-2) CHA 7
NIVEAU / VALEUR EN PX : *VIII / 5 000*



Arbogast : un ogre de 4,50 mètres de haut qui vit dans la forêt de Tantrevalles, dans un château de pierre grise au toit de cuivre, où une douzaine d'enfants âgés de 6 à 12 ans lui servent d'esclaves. Il peut changer de taille grâce à une potion magique contenue dans deux bouteilles : l'une pour rétrécir et l'autre pour grandir. Il fut capturé par Dhrun et les enfants prisonniers l'ont tué.

« Pendant une heure, Dhrun marcha le long de la lumière du soleil inclinée à travers le feuillage à un angle inférieur… Il s'arrêta net. Une vibration dans l'air : boum, boum, boum. Dhrun sauta de la route et se cacha derrière un arbre. Alors arriva un ogre, se balançant d'un côté à l'autre sur ses lourdes jambes arquées. Il mesurait quinze pieds de haut ; ses bras, son torse et ses jambes étaient noueux, bourrés de muscles ! Son ventre s'avançait en une panse. Un grand chapeau de crue abritait un visage gris d'une laideur démesurée. Sur son dos, il portait un panier d'osier contenant une paire d'enfants. (Extrait du Jardin de Suldrun, Chapitre 18) »

Arbogast est redouté dans toute la moitié sud de la forêt de Tantrevalles et incarne parfaitement l'image de l'ogre mangeur de chair, utilisé par les parents pour effrayer leurs enfants afin qu'ils se comportent bien. Malheureusement, Arbogast n'est pas qu'une simple légende.
Habitant au plus profond de la forêt, Arbogast garde une grande salle bien rangée, entourée d'un potager bien entretenu. Il collectionne les enfants capricieux pour en faire ses esclaves. Chaque jour, ces enfants doivent jardiner et s'occuper de la maison, dans l'espoir d'éviter de devenir la proie des perversions d'Arbogast. L'ogre dispose d'un approvisionnement en potions qui lui permettent de modifier sa taille : une potion bleu-noire le rétrécit à taille humaine, tandis qu'une potion verte lui redonne sa taille normale. Il utilise ces potions pour assouvir ses perversions, mais boire trop de potion de diminution le fait rapetisser continuellement, comme cela arriva lorsque Dhrun intervint pour mettre fin au règne de terreur d'Arbogast. Lorsque les enfants qu'il a capturés ont perdu leur utilité, sont devenus trop grands ou simplement l'ennuient, Arbogast les mange en utilisant leurs os pour préparer du bouillon. Il prépare une soupe de choux (peut-être des choux-fleurs) et pour jouer, il dispose d'une toupie magique qui peut effectuer toutes sortes d'acrobaties avec des bâtons de bois reliés à une extrémité par une corde. Malgré cette prédilection, Arbogast est un monstre perfide qui mérite sa fin.

Dégâts Collatéraux : Chaque fois qu'Arbogast réussit un coup critique Toutes les créatures qui lui sont adjacente à moins de 6 mètres sont aussi toucher par l'attaque s'il ne se sauvegarde pas contre la Dex à -4

Enchainement de coups : Une seule attaque suffit pour viser toutes les créatures vivantes dans un espace de 4m de coté, toutes les créatures dont la classe d'armure est égale ou supérieure au dé reçoivent des dégâts. Lancer d20 /4 Arbogast touchera toutes les Classes d'armure de (si (**1**) -4 (**2**) -3 (**3**) - 2 (**4-5**) = -1 (**6**) 0 (**7**) 1 (**8**) 2 (**9-10**/4 =3 (**12-16**) 4 (**16-20**/4= 5) ou plus

MANGEON

CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT *: 12 mètres*
DÉS DE VIE : *14 (104 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 20%
TYPE DE TRÉSOR : Monnaie, gemmes, objets magiques
Nbre D'ATTAQUES : 3/2
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1-12 Gourdin + (3d6) magie Fo 19(+3/+7)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Humaine (9)*
ALIGNEMENT : *Neutre Mauvais*
TAILLE : *2.50m poids 150 Kg*
NIVEAU / VALEUR *EN PX* *: VII / 3 500*

Mangeon : Troll de la forêt de Tantrevalles qui vit dans le ravin voisin de l'allée de la Nausée. C'est un troll trapu au visage gris, au nez en pied de marmite, aux bajoues pendantes, aux yeux semblables à de petites billes et aux bras longs et noueux. Il est connu pour ses actes malveillants, notamment sa tentative de viol envers la fée Twisk près de l'étang de Tilhilvelly. En punition, Twisk réduisit son sexe à la taille d'un gland. Cela ne fit qu'accroître sa rage, et Mangeon lança alors un sort à son tour.

Mangeon est un troll redoutable, redescendu du fort de Komin Beg, où lui et ses vingt frères sont asservis sous le fouet du diablotin Dardelloy. Du haut de ses 1,8 mètre de hauteur, Mangeon possède un front étroit, un gros ventre et une peau grise couverte de verrues. Ses cheveux roux clairsemés et hérissés ressemblent étrangement à du fil de cuivre. Il arbore un gourdin extravagant comme arme de prédilection. Mangeon a une haute estime de ses talents de chanteur, bien que quiconque l'ayant entendu ne soit pas du tout d'accord avec cette opinion. Son style est plutôt syncopé, ressemblant plus à des paroles rythmées que du chant traditionnel. Pour accompagner sa "performance", il utilise un petit sort pour ajouter des percussions à sa musique.

Malheureusement, Mangeon est loin d'être un personnage bienveillant, et sa rencontre avec la fée Twisk ne fut que l'une des nombreuses preuves de sa nature maléfique. Sa présence dans la forêt de Tantrevalles suscite la crainte et la méfiance parmi les créatures des environs. Espérons que quelqu'un pourra mettre fin à ses actes odieux et ramener la paix dans la forêt autrefois paisible.

Niveau 1 (4 sorts) : Armure, Charme personne, Invocation d'un familier, Serviteur invisible, Sommeil
Niveau 2 (4 sorts) : Peur, Poche profondes, Rayon d'affaiblissement
Niveau 3 (3 sorts) : Catalepsie, Flèche de Feu, Matière, Paralysie, Sceau du serpent sépia Suggestion
Niveau 4 (2 sorts) : Charme Monstre, Feu charmeur, Invocation de monstre II, Miroir magique, Tentacules noire d'Eward
Niveau 5 (2 sorts) : Chien Fidèle de Mordenkainen, Coffre secret de Léomuld, Invocation de Monstre III

CARABARA



CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *10 (88 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *3/2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Masse (1d6) +3*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *humaine*
ALIGNEMENT : Mauvais *chaotique*
TAILLE : *G 2.70 mètres*

Dans les profondeurs mystérieuses de la forêt de Tantrevalles, où les légendes prennent vie et les monstres règnent, trois ogres se distinguent par leur cruauté et leur extravagance.
Carabara, le plus rusé des trois, est un ogre colossal dont la demeure est une forteresse imprenable. Il possède une corneille qui parle dix langues, annonce le temps qu'il va faire, et joue aux dés, gagnant des sommes importantes à tous les passants. Sa force est légendaire, et sa ruse n'a d'égale que sa cruauté.
Carabara, l'ogre des forêts profondes de Tantravalles, est une créature qui défie l'imagination. Sa taille, variant entre 11 et 15 pieds, et son poids atteignant mille livres, ne sont que le début de sa singularité. Son visage, une masse aux yeux chafouins, aux joues rouges et au nez gonflé et tordu, semble dépourvu de toute grâce, et ses jambes exagérément arquées et ses bras noueux et musculeux ajoutent à son apparence grotesque.
Mais Carabara n'est pas un simple monstre. Il s'habille richement, souvent affublé d'un chapeau aux larges bords et d'un pourpoint brodé d'or et d'argent. Ces efforts vestimentaires, bien que vains pour atténuer la grossièreté de ses traits, révèlent un penchant naturel pour l'ostentatoire.
Carabara vit comme un seigneur dans une immense demeure de pierre, de fer et de bois, proportionnelle à sa taille. Sa forteresse, située au bout d'une route, attend les voyageurs fatigués, les piégeant dans ses murs hauts et solidement bâtis. Les tours rondes de sa demeure, s'élevant au-delà des 75 pieds, déchirent le ciel de la forêt, un symbole de sa puissance et de sa fierté.
Carabara est un guerrier redoutable, doté de capacités inhumaines. Ses attaques de bousculades, d'agrippements, d'écrasements, de saisies et d'immobilisations sont légendaires et disposent d'un bonus de +4. Il se nourrit de viande fraîche, et surtout de chair humaine, qu'il apprécie avec des légumes dans son potage. Au fil des ans et des morts, il a amassé un fabuleux trésor, qui fait sa fierté et son obsession.
Mais ce qui distingue Carabara des autres ogres, c'est sa capacité à s'accrocher à la vie même lorsqu'il est coupé en morceaux. Comme les trolls, ses cousins, ses parties disjointes essaient de se reformer, et dès que son vainqueur a tourné le dos, il frappe de nouveau. De nombreux preux chevaliers l'ont déjà appris à leurs dépens.

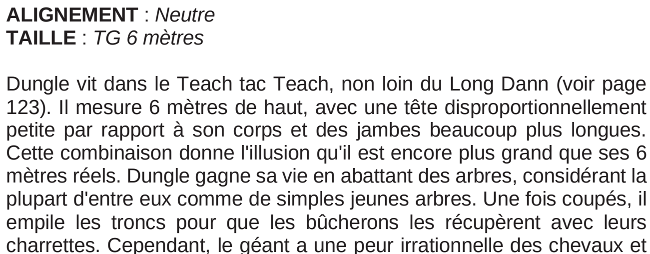
Carabara, l'Ogre des Îles Anciennes, est plus qu'une simple bête. Il est un symbole de la sauvagerie et de la sagesse, un être qui incarne à la fois la terreur et la fascination. Dans un monde où la magie et le mystère sont omniprésents, Carabara occupe une place unique, un monstre qui vit comme un roi, un guerrier qui se bat comme un démon, et un collectionneur qui garde ses trésors avec une passion dévorante.

Goïs, l'ogre vaniteux, a amassé un trésor de trente tonnes d'or, volé et pillé au fil des ans. Dans un élan d'orgueil, il a utilisé cet or pour édifier une statue monumentale à son image, un symbole de sa grandeur et de sa puissance.



Fidaugh, l'ogre solitaire, vit dans des ruines situées dans la forêt de Tantrevalles. Moins connu que ses frères, il n'en est pas moins redoutable, un monstre qui chasse et tue sans pitié.
Ces trois ogres, chacun unique en son genre, incarnent la sauvagerie, la force et la ruse, la vanité et la cruauté. Ils sont des seigneurs en leur domaine, vêtus richement, vivant comme des rois, et combattant avec une férocité inhumaine.

DUNGLE



CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : 30 mètres
DÉS DE VIE : *30 (165 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *45%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Hache (1d8 + 3), +10 de la force*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Standard
INTELLIGENCE : *Humaine 10*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *TG 6 mètres*

Dungle vit dans le Teach tac Teach, non loin du Long Dann (voir page 123). Il mesure 6 mètres de haut, avec une tête disproportionnellement petite par rapport à son corps et des jambes beaucoup plus longues. Cette combinaison donne l'illusion qu'il est encore plus grand que ses 6 mètres réels. Dungle gagne sa vie en abattant des arbres, considérant la plupart d'entre eux comme de simples jeunes arbres. Une fois coupés, il empile les troncs pour que les bûcherons les récupèrent avec leurs charrettes. Cependant, le géant a une peur irrationnelle des chevaux et ne peut pas rester en leur présence.

Dungle est la malheureuse victime d'un sort « la romance pénitentiaire de Dellatilg » Ce sortilège a été lancée par une dryade dont il a malencontreusement détruit l'arbre. Depuis lors, il est ensorcelé et ne peut plus modifier le charme ni son apparence.

Dans le monde fantastique de Tantrevalles, le géant Dungle, connu pour abattre les arbres de la forêt Teach tac Teach, rencontre une druidesse. Sous son influence, Dungle prend conscience de l'importance de chaque arbre dans l'équilibre de la nature et décide de se racheter en participant à des épreuves proposées par la druidesse. Grâce à ces épreuves, il surmonte sa phobie des chevaux, plante de jeunes arbres pour réparer ses erreurs passées, et devient le gardien de la forêt. Désormais, il protège la nature avec amour et respect, faisant de Tantrevalles un lieu de paix et d'harmonie pour toutes ses créatures.

Plus grand à l'intérieur : L'estomac de Dungle est un espace extradimensionel qui s'avère bien plus grand que la taille de la créature et devrait lui permettre d'avaler des proies bien plus grosses que lui. Son sentiment de satiété est rarement satisfait aussi il est toujours à la recherche de proies. Son estomac est une immense caverne qui peut accueillir des tailles Grande à Gigantesque. Aussi trouve t-on des Vers Pourpres, des Poulpes géants, des aigles tueurs, et même des ogres.

Horrible Démembrement : Quand Dungle parvient à attraper avec ses mains et maintenir une créature dans son étreinte, il peut dépenser un tour pour tenter de la démembrer. Il fait un test de Force s'il réussit score supérieur à 10 la cible reçoit le double des dégâts normaux de ses mains : 1d4 + Force 22 (+4/+10) et la cible doit réussir un jet sous la constitution divisée par deux sous peine d'avoir un bras ou une jambe arrachée. La cible est inconsciente jusqu'à ce qu'elle soit magiquement soignée et tant qu'elle n'a pas récupérer tous ses points de vie, Elle reçoit 2d6 de saignement par round. Une créature n'ayant plus qu'un bras ne peut pas entreprendre d'action nécessitant deux bras ou deux mains. La créature bipède n'ayant plus de jambe ou ne peut ni marcher ni courir. Si le résultat du jet supérieur à 10 est un 20. C''est la tête de la créature qui est arrachée et la mort est immédiate et inéluctable. Elle nécessitera un sort de Résurrection ou de Régénération (Clerc niveau 7)

Enchainement de coups : Une seule attaque suffit pour viser toutes les créatures vivantes dans un espace de 4m de coté, toutes les créatures dont la classe d'armure est égale ou supérieure au dé reçoivent des dégâts. Lancer d20 /4 Dungle touchera toutes les Classes d'armure de (si (1) -4 (2) -3 (3) - 2 (4-5) = -1 (6) 0 (7) 1 (8) 2 (9-10/4 =3 (12-16) 4 (16-20/4= 5) ou plus

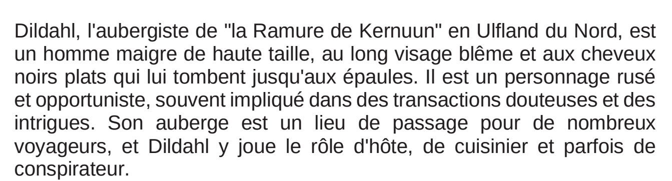


DILDAHL LE DRUIDE



CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *10 (60 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *80%*
TYPE DE TRÉSOR : *Monnaie, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Bâton 1d6*
ATTAQUES SPÉCIALES *: Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
ALIGNEMENT : N*eutre*
TAILLE : *1.88m Poids 58 kg*
CLASSE / NIVEAU : *Druide / 10*

F 15 (+1/+1) I 14 S 18 D 13 C 15 Ch 13
Monstres Associés : Bêtes, Créatures Artificielles, Élémentaires, Humanoïdes, Plantes, Fées, Géants



Dildahl, l'aubergiste de "la Ramure de Kernuun" en Ulfland du Nord, est un homme maigre de haute taille, au long visage blême et aux cheveux noirs plats qui lui tombent jusqu'aux épaules. Il est un personnage rusé et opportuniste, souvent impliqué dans des transactions douteuses et des intrigues. Son auberge est un lieu de passage pour de nombreux voyageurs, et Dildahl y joue le rôle d'hôte, de cuisinier et parfois de conspirateur.

Il avait l'habitude d'escroquer ses clients, mais, pris à son propre jeu, il dut céder son établissement à Dussel, l'ancien cuisinier de Jehaundel, et devint le serveur et l'aide-cuisinier de son ancienne auberge. Il est décrit comme étant particulièrement habile à la cuisson du poisson et a une spécialité de queues d'écrevisses avec des œufs et de la moutarde.

Cependant, son caractère est loin d'être simple. Il est capable de montrer de la compassion, comme lorsqu'il plaide pour sa femme malade, mais il est également capable de ruse et de tromperie. Un exemple marquant de son caractère complexe se trouve dans son interaction avec Harbig et Dussel. Après avoir été découvert en train de voler ses invités, il est contraint de montrer son coffre-fort et de quitter son auberge. Il se plaint amèrement de son sort, mais finit par accepter son nouveau rôle de garçon de cuisine et de sous-cuisinier, tout en gardant une attitude résignée et un peu sournoise.

Dildahl est également un personnage qui sait s'adapter aux circonstances. Lorsqu'il est confronté à la perte de son auberge, il accepte son sort avec une résignation stoïque, montrant une capacité à survivre et à s'adapter aux changements de fortune. Au début du jeu, un Dildahl peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante :
Aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Empathie sauvage : Le druide peut améliorer l'attitude d'un animal. Utilise un test basé sur 1d20 + niveau du druide + modificateur de Charisme. Nécessite une visibilité mutuelle à moins de 9 mètres. Prend généralement une minute. Peut influencer certaines créatures magiques avec un malus. Instinct naturel : Bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie. Déplacement facilité :
Se déplace aisément dans des zones de végétation dense sans subir de dégâts. Absence de traces : Ne laisse aucune trace en milieu naturel, rendant le pistage impossible. Résistance à l'appel de la nature : Bonus de +4 contre les pouvoirs magiques des fées. Forme animale : Peut se transformer en animal ou reprendre sa forme initiale. Fonctionne comme le sort "métamorphose" avec certaines exceptions. La durée est basée sur le niveau du druide. Restrictions basées sur la connaissance de l'animal et la taille. Peut également se transformer en créatures de type plante ou élémentaire à des niveaux supérieurs.: Immunité totale contre tous les poisons et venins. Mille visages : Peut se transformer à volonté, similaire au sort "modification d'apparence".
Éternelle jeunesse : Ne subit plus les effets du vieillissement.
Immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré.
Continue de vieillir mais sans les malus associés.
Chaque année il participe à la création d'un golem de Bois prés de Dun Cruigre Voir le roi Dantweg

Absorption de sagesse : Dildahl lors des cérémonies druidiques de pleine lune peut infliger une diminution permanente de 1 point de sagesse si la cible est touchée Alors elle doit réussir un jet de protection sous la sagesse -4. Seul un prête de niveau 12 ou plus peut soigner pareille blessure. Dildahl pourra augmenter sa sagesse de 1 pendant toute la durée de la cérémonie.

Niveau 1 (5 sorts) Amitié Animale, Cérémonie, Détection de la Magie, Détection du Poison, Langage Animal, Localisation des Animaux Passage sans Trace, Perception de l'Équilibre, Pluie
Niveau 2 (4 sorts) Distorsion du Bois, Localisation des Plantes Obscurcissement, Ralentissement du Poison, Soins Mineurs
Niveau 3 (3 sorts) Guérison des Maladies, Invocation d'Insectes Lithomorphose, Paralysie Animale, Perception de l'Alignement Piège Sylvestre, Protection contre le Feu, Rayon d'Etoile
Niveau 4 (3 sorts) Dissipation de la Magie, Forêt Hallucinatoire Invocation des Créatures Sylvestres,Langage des Plantes Répulsion des Insectes, Soins Majeurs
Niveau 5 (2 sorts) Communion avec la Nature Contrôle des Vents Invocation Animale II Passe-Plantes

ZAGZIG



CLASSE D'ARMURE : *2 (sans les bonus du bouclier)*
DÉPLACEMENT : *30 mètres*
DÉS DE VIE *: 7 (45 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *0%*
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (1d8 + 3), griffes (1d6 + 2),*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *50% terrestre*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Mauvais chaotique*
TAILLE : *1.60m 50 Kg*

"Zagzig, ce shybalt ou coarhald de Xabiste. Énigmatique de Xabiste, portait l'apparence d'un homme, mais avec une imperfection qui trahissait sa véritable nature (papillon). Ses antennes de papillon, délicatement posées sur son front, et les écailles subtiles sur sa nuque, révélaient un mystère plus profond. Vêtu d'un chapeau haut-de-forme noir, il se tenait dans l'ombre des auberges, un sourire énigmatique sur son visage.
Mais ce n'était pas seulement son apparence qui intriguait ; c'était sa magie, aussi insaisissable que les étincelles roses et le duvet gris qui restaient de lui après sa mort. Il crachait du poison avec une précision mortelle, et ses offres étaient aussi tentantes qu'elles étaient dangereuses. Il avait promis à Torqual la femme la plus belle du monde, un pacte scellé avec des mots qui résonnaient d'une promesse sinistre.
Zagzig était un puzzle, une énigme enveloppée dans un mystère. Chaque geste, chaque mot était un indice, une pièce d'un puzzle qui ne serait jamais complètement résolu. Dans les couloirs sinueux de la magie et du pouvoir, il marchait, un acteur dans un drame dont seul lui connaissait le script.
Et pourtant, même dans la mort, Zagzig demeurait insaisissable, son essence réduite à des étincelles et du duvet, laissant derrière lui plus de questions que de réponses. Dans les annales de la magie et de l'intrigue, il resterait à jamais une figure mystérieuse,
Zagzig est rencontré par Shimrod dans une auberge à Ys l'Auberge du Soleil Couchant, sur le port., où il porte un chapeau haut-de-forme noir et semble attendre quelqu'un. Il est rejoint par un homme nommé Torqual, Shimrod tente de capturer Zagzig avec un fil de suheil, mais échoue. Zagzig tente de riposter en crachant du poison, mais Shimrod le tue avec le Braquemart Tace (M143): Dague magique appartenant à Murgen. Elle peut tuée un coarhald. Confier à Shimrod pour cette mission délicate., le réduisant en une pile d'étincelles roses et de duvet gris

Regard évaluateur : Le regard de Zagzig permet de lire les pensées de la créature qui se trouve dans un rayon de 9 mètres comme s'il s'agissait d'un E.S.P avec 3 rounds de concentration**.** Il s'agit d'un effet mental de divination et le jet de sauvegarde est basé sur le Charisme -4 Si le jet est raté alors Zagzig peut lancer une frappe perspicace à tout moment.

Frappe Perspicace : Zagzig gagnera un bonus de +4 au toucher à toutes ses attaques pour toutes créature qui aura raté son jet de sauvegarde face à son regard évaluateur. Et dont il a pu lire les pensées.

Epée et Bouclier Xabiste : pendant toute la durée d'un combat et jusqu'à son issue finale la mort des créatures, la fuite de Zagzig etc. L'épée et le Bouclier de Zagzig bénéficie d'un bonus allant de +1 à +4 Et modifie en conséquence la classe d'armure et son attaque.

Jet de Poison : Un flot de poison impressionnant est émis de la bouche de Zagzig de 4,50 de long. La créature à droit à deux jets de protection sous la dextérité à -4 mais si elle échoue des dégâts sont de 10d6 +1d6 par tour pour l'effets corrosif pendant 3 tours. Si la ou les créatures ciblées possèdent un bouclier (pas une protection occasionnelle) elles ne prennent aucun dégât. Si se bouclier n'est pas magique il est détruit.

Invocation de la reine : Sur Xabiste la reine des shybalts est à l'œuvre, elle possède une aura du Chaos (Qui permet une guérison accélérée de 2 pv/ tour de ses rejetons s'ils sont à moins de 6 mètres d'elle) et émet un bourdonnement pour rassembler ses shybalts en nuées de créatures volantes 10-60. (Jet de protection sous la constitution-2 pour ne pas être confus pendant 1-6 tours) La reine ressemble à un amalgame d'insecte surnaturel et pervertis qui offre un spectacle terrifiant en volant. Non seulement sa morsure est plus dangereuse (2d8) +5 que ses rejetons mais sa gueule lance de l'acide (sur 9m 5d6 Jet de protection dex-4) et ses quatre pattes se termine par des faux capables de déchirer les chairs et de percer les armures les plus solides. (1d8) +5 Elle contrôle 20DV de Phalènes Xabiste et mesure 3m pour 250 Kg s'il elle n'est pas gravide.

JOALD



CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT : *30 mètres*
DÉS DE VIE : *24 (188 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *99%*
TYPE DE TRÉSOR : *Perles, gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES *: 2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *3-30*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *60%*
INTELLIGENCE : *Humaine*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *Gig (20m de hauteur)*

Joald est un géant monstrueux dont l'apparition crée une île soudaine dans l'Atlantique. Son bras droit énorme se libère, et il lève la tête au-dessus de la surface, créant une île avec des crêtes osseuses le long du centre. Ses mouvements provoquent des vagues de deux cents pieds de haut qui se propagent dans toutes les directions
Joald de configuration humaine, ce géant des mers possède une peau grise luisante, un cou épais et poilu, une grosse tête aux traits maculés et des yeux voilés de poisson mort. Il repose actuellement au fond de l'océan sous l'île d'Hybras, emprisonnée par de puissants liens magiques. Le sorcier Murgen a consacré sa vie à la maîtrise de cette créature malgré toutes les forces qui lutte pour sa libération.
Dans les profondeurs abyssales de l'océan, là où la lumière du soleil ne parvient jamais, gisait Joald, le Monstre, une créature d'une taille et d'une puissance incommensurables. Lié et retenu par une centaine de rubans gélatineux, il était attaché à une planche, ses mouvements restreints, sa force contenue. Les liens, imprégnés de magie ancienne, étaient l'œuvre de Murgen, un homme qui avait consacré sa vie à la compréhension et à la restriction de Joald.
Murgen, avec une sagesse profonde et une connaissance mystérieuse, avait discerné la menace que Joald représentait. Il savait que la créature était protégée par certains des anciens dieux, et que son nom ne devait pas être prononcé à la légère. Il avait renforcé les liens, non par cruauté, mais par nécessité, pour protéger le monde de la destruction que Joald pourrait causer.
Mais les liens qui retenaient Joald étaient fragiles, et la tentation de libérer une telle force était grande. Tamurello et Torqual, guidés par des desseins obscurs, cherchèrent à libérer Joald. Tamurello, avec des monosyllabes profondes, incita Torqual à couper les liens. Le bras droit de Joald fut libéré, et le monde trembla.
Shimrod parvient à libérer Murgen et regarde Joald. Il prononce quatre mots sonores, et la tête de Joald tombe en arrière ; le bras tombe à côté du torse massif. La mort de Joald entraîne la disparition de l'île créée par son apparition, et les ondes de choc de sa chute continuent à causer la destruction
Shimrod, un autre acteur dans cette intrigue complexe, suggéra que Joald devrait être détruit. Mais Murgen, avec un regard grave et une voix mesurée, révéla que la question de Joald était délicate et mystérieuse. Il parla de protection divine et de sujets interdits, laissant entendre que la créature était plus qu'un simple monstre.
La libération de Joald entraîna des conséquences terribles. Et le monde fut changé à jamais. Lorsque Joald est libéré, il provoque des raz-de-marée qui causent la destruction à travers Hybras, y compris la perte de la fabuleuse ville d'Ys. L'île créée par l'apparition de la tête noire de Joald

sombre sous la surface, et son bras tombe avec un énorme éclaboussement, créant une vague de quatre cents pieds de haut qui frappe la côte de l'Ulfland du Sud. Là où Joald avait écarté les contreforts sous l'île d'Hybras, le sol tremble et s'enfonce, et la vallée d'Evandre, avec ses palais et jardins, devient une anse de la mer Murgen, avec une tristesse silencieuse, contempla les conséquences de la libération de Joald, sachant que sa vie de restriction et de compréhension avait été vaine.

Emporté par les Vagues : Une fois par jour si Joald est libre et s'il est au bord de la mer il peut créer un cône de 18m d'eau de mer pleine de remous qui entraine toutes les créatures et tous les objets de taille G ou inférieure dans un maelstrom de 20d8 de dégats.

Complainte : Le chant de Joald peut corrompre ceux qui l'entendent toutes créatures à moins de 90m doit réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être captivées. Une victime qui échoue à son test se dirige tout droit vers Joald empruntant une zone dangereuse plein de récifs pour le sauver. La créature doit effectuer un deuxième jet de sauvegarde sinon elle parviendra à libérer le géant Joald de ses liens magiques qui l'entrave au bord de mer.

Bouclier de Vent : La maitrise que Joald exerce sur l'eau et sur l'air lui permet de s'entourer de rafale de vent précisément orientées qui lui apporte un bonus de +6 à sa classe d'armure qui est de base à 3 en raison de la résistance de sa peau et de sa taille. Sa CA est donc de -3

THROBIUS

CLASSE D'ARMURE *: -6*
DÉPLACEMENT : *30 mètres*
DÉS DE VIE : *12 (58 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *75%*
TYPE DE TRÉSOR : *Gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : Sorts
ATTAQUES SPÉCIALES : *surprise 4 sur 6 Bonus d'initiative +(1-4)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *camouflage naturel*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *99%*
INTELLIGENCE : *Génius*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *taille: 1,62 m poids: 59 kg*
CAPACITÉ PSI : *250*

Dans les terres enchantées de Thripsey Shee, le roi Throbius règne avec une majesté royale. Son œil étincelant et son sourire malicieux trahissent une intelligence aiguë et une justice remarquable pour un roi des fées. Il se délecte du respect, et son courroux est prompt à punir l'impolitesse. Ses faveurs sont formulées avec soin, ses conditions, inflexibles.
À ses côtés, la reine Bossum, vêtue de robes d'un jaune safran riche, coiffée d'une couronne ornée de prismes de topaze. Sa traine, portée par des petites fées, glisse derrière elle, contrastant avec les serviteurs espiègles du roi.
Throbius est un roi généreux, mais sa générosité a ses limites. Il donne à Aillas le Never-fail, une boussole magique, mais ne laisse jamais sa magnanimité aller au-delà de ce qui est désavantageux pour lui-même ou pour Thripsey Shee.
Son entourage, immense, est composé de conseillers, musiciens, gardes du corps et autres fées. Il voyage avec une grandeur qui commande le respect et la déférence partout, même dans les autres shees.
Dans les salles éthérées du Fort Thripsey, le roi Throbius trône avec une majesté inégalée. Sa couronne, composée de seize longues pointes d'argent, courbées vers l'extérieur et terminées par des points étincelants de feu blanc, brille d'une lumière surnaturelle. Assis sur un trône d'ébène orné de rosettes de fer noir et de perles, surmonté d'un éventail de plumes d'autruche, il surveille sa cour avec une sagesse ancienne.
Sa robe, d'une pourpre profonde, est portée par des fées espiègles qui jouent parfois un jeu sournois de tir à la corde avec elle, toujours en gardant un œil sur Throbius pour éviter son châtiment si leur jeu est détecté. Les êtres fées, plus sérieux, portent sa traîne, et les petites fées, virevoltantes et légères, accompagnent la reine Bossum, ajoutant une touche de grâce et de beauté à la scène.
Throbius est une figure complexe, royale et hospitalière, aimante et exigeante. Son règne est une combinaison de grandeur et de précision, de générosité et de fermeté. Il est un roi des fées dans toute sa splendeur, une figure emblématique de Thripsey Shee, et son histoire chante dans les salles et les jardins de son royaume enchanté, un écho d'une époque magique et immortelle.
Le roi Throbius, (25) monarque de Thripsey Shee, est un être royal, hospitalier et intelligent. Il se délecte du respect qui lui est accordé et est prompt à punir l'impolitesse. Sa cour est composée d'une multitude d'êtres féeriques, chacun jouant un rôle et une fonction spécifiques.

(1) Boab, le jeune homme vert pâle qui porte des ailes et des antennes comme les sauterelles., note tous les événements et transactions du château. (2) Batinka, la châtelaine, veille sur le fort, tandis que (3) Bosnip, le scribe royal, et (4) Bréan, le Héraut Royal, assistent le roi dans ses affaires.

(5) Chaskervil, le Gardien des Coffres Royaux (Artéfacts et Objets magiques divins) , (6) Chil chevalier fée possédant un Infaillible, (7) Dango, (8) Digby qui possède des ailes, et (9) Mipps, le Pourvoyeur en Chef de la Table Royale, s'occupent des richesses et des festins.

(10) Falaèl: à la peau est brun clair, a un corps de garçon avec un visage de fille. Très espiègle, il joue souvent des tours aux humains. Il déteste Dhrun. Il a le don pour contrôler les animaux de petite taille et est doué pour la musique. Il fut plusieurs fois punis par le roi Throbius pour avoir lancé des sorts contre Dhrun. La dernière punition en date lui valu un Sort de la Démangeaison qui dura 7 ans.
(11) Murdock, le gros être fée, tanne les peaux de souris et tisse le duvet de jeunes hiboux pour fabriquer des tissus magiques et des couvertures pour les enfants fées. (12) Osfer, d'âge moyen, brun de peau et noueux de membres, et (13) Pume, un autre être fée, ajoutent à la diversité de la cour.
(14) Shemus, le Chef de l'Orchestre des Rituels, anime les cérémonies, tandis que (15) Sipple, la favorite et confidente de la reine Bossum (16), apporte une touche de mystère. Ainsi que (17) Skepe au long bras,
(18) Thwither, (19) Triollet, le Grand Intendant, et (20) Tutterwit, qui taquine les chats dans les maisons humaines, et fait peur aux occupants en faisant des grimaces. Sont d'autres membres notables de cette communauté féerique. (21) Shimmir. Qui s'est moquée de la reine Bossum. Pour la punir elle lui a tournée les pieds à l'envers et a fait apparaître un bouton sur son nez.
(22) Twisk à la Chevelure d'Azur, une fée qui a offensé Mangeon et a été contrainte à s'accoupler avec une créature à l'apparence humaine, apporte une touche de tragédie.
(23) Womin, le Greffier des Justesses, et (24) Wone, qui aime se promener dans la nature, et se parfumer de nectars de fleurs. Complètent cette société complexe et nuancée.
La vie à Thripsey Shee est un mélange d'émerveillement et de rigueur, de magie et de loi. Les fées jouent et dansent, mais elles obéissent aussi à des règles strictes. Elles peuvent être généreuses ou punitives, aimables ou cruelles. Leur monde est un reflet enchanteur et parfois terrifiant de la nature humaine, un lieu où la beauté et la bizarrerie coexistent dans une harmonie étrange et merveilleuse.
Chaque être fée a sa propre personnalité et son propre rôle, contribuant à la richesse et à la complexité de la vie à Thripsey Shee. Le fort est un lieu de mystère et de magie, un endroit où les rêves deviennent réalité, et où l'ordinaire se transforme en extraordinaire. C'est un monde à part, un monde qui captive et fascine, un monde qui résonne dans l'imaginaire comme un écho d'une époque révolue.

Mordet de Throbius : Aura de Malchance pour chaque d20 lancer le joueur devra lancer un deuxième d20 et recueillir le moins bon. (La durée du mordet est à la discrétion du MD mais c'est en général très long)

Immortalité et **Résistance légendaire** Voir Rhodion.

BOSSUM



CLASSE D'ARMURE : *-5*
DÉPLACEMENT : *30 mètres*
DÉS DE VIE *: 15 (68 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *80%*
TYPE DE TRÉSOR : *Gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Sorts, Mordets*
ATTAQUES SPÉCIALES : *« Vol » surprise 3 sur 6 Bonus d'initiative +(1-4)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *camouflage naturel*
RÉSISTANCE À LA MAGIE *: 99%*
INTELLIGENCE : *Génius*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,53 m poids : 48 kg*
CAPACITÉ PSI : *225*

Dans les prairies enchantées de Thripsey Shee, la Reine Bossum règne avec une grâce et une dignité qui éblouissent les yeux mortels. Vêtue de robes jaune safran, riches comme du beurre frais, et coiffée d'une couronne sertie de prismes de topaze, elle incarne la majesté des fées. Son train est porté par des servantes-fées, dont la conduite est d'une correction primale, et qui observent avec un dédain hautain les pitreries des serviteurs du roi Throbius.
Thripsey Shee, le fort enchanteur, est un lieu de mystère et de merveille, où les murs semblent faits de rêves et les tours s'élèvent comme des pensées cristallisées. Au centre, un chêne nain et contorsionné s'accroche à une butte, et les fleurs semblent hocher la tête en signe de reconnaissance aux secrets murmurés par le vent. C'est un lieu où la magie est aussi naturelle que l'air, et où les fées, sous la gouverne de la Reine Bossum et du Roi Throbius, jouent et complotent avec une insouciance capricieuse.
La Reine Bossum, bien que moins présente dans les récits que son royal époux, est une figure de sagesse et de beauté. Elle apparaît souvent à ses côtés, partageant son trône et sa cour, et observant le monde des mortels avec une curiosité distante.
La Reine Bossum n'est pas sans humour, mais elle est également prompte à punir l'impolitesse et le manque de respect. Par exemple, elle a tourné les pieds de Shimmir en arrière et lui a mis un charbon ardent sur le nez pour avoir moqué et mimé sa démarche.
Dans le fort Thripsey, la Reine Bossum vit entourée d'un entourage de fées, de conseillers, de musiciens et de gardes du corps. Elle est une figure d'autorité, mais aussi de générosité, offrant l'hospitalité avec soin et précision, et punissant l'impolitesse et le manque de respect avec une promptitude royale. Son caractère, bien que moins exploré, révèle une intelligence et une justesse qui sont rares même parmi les fées. Elle partage l'amour de son mari pour le respect et la déférence, et elle commande l'admiration et l'obéissance partout où elle va.
La Reine Bossum, avec son époux le Roi Throbius, reste une figure emblématique de Thripsey Shee, un symbole de la majesté et de la magie des fées, une reine qui règne avec grâce et dignité dans un monde où le merveilleux et l'ordinaire se rencontrent et se mêlent en une danse éternelle.

Mordet de Bossum : Tous les 1 sont considérés comme des 20 et les 20 comme des 1. (La durée du mordet est à la discrétion du MD mais c'est en général très long)

Localisation Astrale : Bossum connait automatiquement ou se trouve toutes les personnes, les objets, les esprits, les fées connus quel qu'en soit les distances qui les séparent et quelques soit le plan ou la planète. Une fois par jour elle peut déterminer la position d'une créature ou toute chose qu'elle connait. (Comme avec une localisation à portée illimitée)

TWISK

CLASSE D'ARMURE : *-4*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *10 (40 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Sorts, Mordets*
ATTAQUES SPÉCIALES
Surprise 3 sur 6 Bonus d'initiative +(1-4) voir ci dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : *Camouflage naturel voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *99%*
INTELLIGENCE : *Exceptionelle*
ALIGNEMENT : N*eutre*
TAILLE : *1,53 m poids : 48 kg*
CAPACITÉ PSI : *205*

Twisk à la Chevelure d'Azur est une fée du fort Thrispey, qui ressemble à une jeune fille aux cheveux bleus vêtue d'une robe de gaze grise. Typique d'une fée capricieuse et mercurielle, elle est facilement ennuyée et poussée par des caprices exotiques et des désirs éphémères. Après avoir offensé Mangeon, elle fut contrainte à s'accoupler avec qui voudrait d'elle, ce qui a conduit à sa grossesse par une créature à l'apparence humaine.
Elle accoucha de Madouc, qu'elle échangea contre Dhrun, trouvant sa propre fille trop gênante. C'est Shimrod, sous les traits de Sir Pellinore, qui est le père de Madouc. Elle retrouve sa fille grâce à l'intervention de Zocco et lui offre un peigne magique tout en lui enseignant quelques bases de magie.
Twisk rencontre Sir Pellinore (Shimrod) le jour où Madouc est proclamée princesse du Lyonesse. Belle mais difficile à croire, elle est capable d'aider les personnages qu'elle rencontre, grâce à sa curiosité pour l'humanité. Twisk a une connaissance approfondie du monde des fées et peut prodiguer des conseils sur leur vraie nature, bien que cela puisse avoir un prix.

Mordet de Twisk : Ce mordet altère la chance d'une créature si twisk réussit à toucher sa cible, alors elle peut choisir une pénalité allant de +4 à -4 aux trois prochains jets de d20 de la créature (lancer 1d8 1-4 (-4) 5-8 (+4)

Mimetisme : Twisk peut imiter les sons de quasiment tous les animaux et les créatures qui vivent prés du Fort Thripsey.

Beauté insensée : Ce pouvoir affecte tous les humanoïdes à moins de 9m qui la voie dans une zone normalement éclairée. Ceux qui la regarde directement doivent réussir un jet sous la sagesse -4 pour ne pas être confus pendant 2d4 rounds. Twisk peut désactiver ou réactiver ce pouvoir par une simple action.

RHODION

CLASSE D'ARMURE : *-8*
DÉPLACEMENT : *36 mètres*
DÉS DE VIE : *16 (69 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *90%*
TYPE DE TRÉSOR : *Gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Mordets*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Surprise 6 sur 6 Bonus d'initiative +(1-4)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 99%
INTELLIGENCE : *Supra Génius*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *1,65 m poids : 67 kg*
CAPACITÉ PSI : *300*

Rhodion, le roi de toutes les fées, réside dans le mystérieux Château de Shadow Thawn. Il est connu pour son chapeau vert orné d'une plume rouge, qui possède un pouvoir magique : quiconque réussit à s'emparer du chapeau quand il est sous forme humaine peut obtenir tout ce qu'il souhaite. Il porte également une petite pipe dorée, à travers laquelle il peut souffler pour faire apparaître d'autres êtres féeriques, comme le roi Throbius de Thripsey Shee.

Le roi Rhodion est décrit comme un être aux caractéristiques féeriques distinctes. Ses oreilles n'ont pas de lobes et sont pointues au sommet. Ses pieds sont longs et étroits, avec de longs orteils de fée. Ses doigts sont palmés comme ceux d'une grenouille et montrent des ongles verts. Il dégage également un parfum non pas de sueur et d'ail, mais de safran et de chatons de saule

Rhodion aime se déplacer à dos de chèvre et fréquente les grandes foires. C'est lors de l'une de ces foires que Glyneth, une jeune fille, réussit à lui prendre son chapeau. Rhodion, d'abord furieux et confus, tente de récupérer son chapeau, mais Glyneth insiste pour qu'il exauce ses souhaits. Après une lutte et l'intervention de Shimrod, Rhodion se retrouve contraint d'obéir à Glyneth

Le roi Rhodion est un personnage qui incarne la sagesse et l'autorité. Il est capable de discernement, comme lorsqu'il ordonne à Throbius de retirer un mordet, un sort maléfique, de Dhrun, montrant ainsi sa compassion et sa justice. Son caractère est empreint de dignité et de majesté, et il exige le respect de ceux qui l'entourent.

L'incident avec le chapeau vert révèle à la fois la puissance et la vulnérabilité du roi Rhodion. Bien qu'il soit le roi de toutes les fées et possède des pouvoirs magiques, il est également soumis aux règles et aux limitations de sa nature féerique. La perte de son chapeau, symbole de son pouvoir, le rend temporairement impuissant et dépendant de la volonté de ceux qui le détiennent.

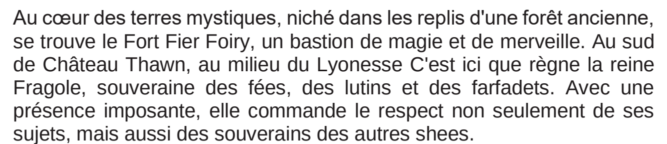
Transformation radieuse : Pouvoir exceptionnel qui n'est pas une attaque, les fées ont d'autre moyen de se défendre, il est réservé aux rois et reines fées qui leur permet de devenir un simple humain pour la durée maximale d'un jour afin qu'il participe à une foire, un spectacle ou à un

évènement joyeux ou royal comme la naissance d'un enfant de manière incognito. Cette transformation dissous de façon provisoire toute la magie féerique pour le concentré dans un objet magique que celui-ci portera (Un chapeau, une Broche, une canne etc..) ce qui cause une explosion de lumière radiante si intense que les humains ou toutes créatures présente en dehors des fées qui sont habituée à de tel changement doivent réussir un jet sous la sagesse à -2 ou subir s'ils sont à moins de 9 mètres 12d6 de dégâts.

Résistance légendaire : Deux fois par jour Rhodion peut s'il rate un jet de sauvegarde peut décider de réussir quand même.

Immortalité : Si le Rhodion est tué, son corps se met à s'agiter et à se convulser spasmodiquement pendant 1 à 4 rounds. Quand ce temps est écoulé son corps s'immobilise puis se transforme en vapeur d'eau et s'évapore. Il se reconstitue dans son royaume et reste dans cet état comateux pendant 1-4 tours à moins qu'on ne le réveille plus tôt au moyen de rituels complexes.

FRAGOLE



CLASSE D'ARMURE : -6
DÉPLACEMENT : 30 mètres
DÉS DE VIE : 10 (50 points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *80%*
TYPE DE TRÉSOR : *gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : Sort
ATTAQUES SPÉCIALES : *surprise 4 sur 6 Bonus d'initiative +(1-4)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *camouflage naturel*
RÉSISTANCE À LA MAGIE :*99%*
INTELLIGENCE : *Génius*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *1,65 m poids: 87 kg*
CAPACITÉ PSI : *250*

Au cœur des terres mystiques, niché dans les replis d'une forêt ancienne, se trouve le Fort Fier Foiry, un bastion de magie et de merveille. Au sud de Château Thawn, au milieu du Lyonesse C'est ici que règne la reine Fragole, souveraine des fées, des lutins et des farfadets. Avec une présence imposante, elle commande le respect non seulement de ses sujets, mais aussi des souverains des autres shees.
Fragole est une vision de majesté sombre. Ses longs cheveux bruns coulent comme une cascade d'ombre, encadrant un visage fier et déterminé. Sa robe noire, tissée à partir des fils de la nuit elle-même, scintille d'étoiles filantes et de comètes, chaque mouvement révélant une nouvelle constellation.

Née au cœur de la forêt ancienne, Fragole a grandi en écoutant les murmures des arbres et en apprenant les secrets des étoiles. Elle a toujours eu une affinité particulière avec la magie, une compétence qu'elle a affinée au fil des ans pour devenir l'une des Fées les plus puissantes de sa génération. Mais ce n'est pas seulement sa puissance qui la distingue. C'est sa sagesse, sa capacité à écouter et à comprendre, qui a gagné le cœur de ses sujets.

Sous sa direction, le Fort Fier Foiry est devenu un havre pour toutes les créatures magiques. Elle a instauré des lois justes, veillant à ce que chaque créature, quelle que soit sa taille ou sa forme, soit traitée avec équité et respect. Elle a également formé une alliance avec les autres royaumes, assurant la paix et la prospérité pour tous.

Mais la vie de Fragole n'a pas toujours été facile. Elle a dû faire face à des défis, à la fois de l'extérieur et de l'intérieur. Des envahisseurs cherchant à s'emparer de ses terres, des traîtres cherchant à la renverser. Mais à chaque fois, elle a triomphé, sa force et sa détermination servant d'exemple à tous.

Aujourd'hui, la reine Fragole continue de régner sur le Fort Fier Foiry, sa présence étant une source constante d'inspiration pour ses sujets. Elle est une figure emblématique, une reine qui, malgré les épreuves et les tribulations, reste inébranlable dans sa détermination à protéger son royaume et son peuple.

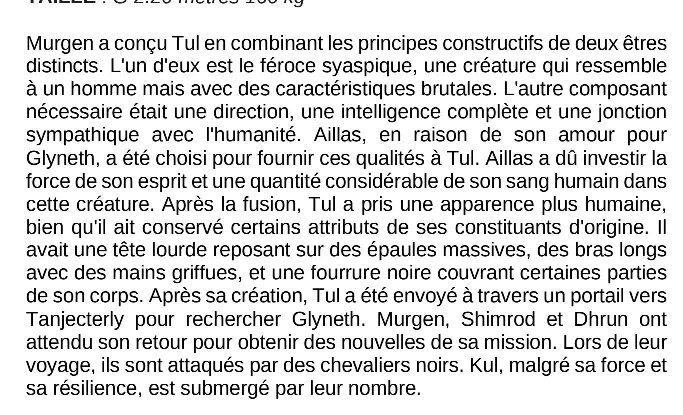
Vol d'espoir : Charme une créature et l'a fait hallucinée si la victime ne se sauvegarde pas sous la sagesse / deux alors la victime oublie tous ses objectifs et ne souhaite plus rien d'autre que de se perdre dans de nouvelles hallucinations. Tous les 2-8 tours la victime peut essayer sa sauvegarde à nouveau.

TUL



CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT *: 24 mètres*
DÉS DE VIE : *16 (92 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 0%
TYPE DE TRÉSOR :
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (2d8 + 3), griffes (1d6 + 2) + Armes*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle (15)*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G 2.20 mètres 160 kg*

Murgen a conçu Tul en combinant les principes constructifs de deux êtres distincts. L'un d'eux est le féroce syaspique, une créature qui ressemble à un homme mais avec des caractéristiques brutales. L'autre composant nécessaire était une direction, une intelligence complète et une jonction sympathique avec l'humanité. Aillas, en raison de son amour pour Glyneth, a été choisi pour fournir ces qualités à Tul. Aillas a dû investir la force de son esprit et une quantité considérable de son sang humain dans cette créature. Après la fusion, Tul a pris une apparence plus humaine, bien qu'il ait conservé certains attributs de ses constituants d'origine. Il avait une tête lourde reposant sur des épaules massives, des bras longs avec des mains griffues, et une fourrure noire couvrant certaines parties de son corps. Après sa création, Tul a été envoyé à travers un portail vers Tanjecterly pour rechercher Glyneth. Murgen, Shimrod et Dhrun ont attendu son retour pour obtenir des nouvelles de sa mission. Lors de leur voyage, ils sont attaqués par des chevaliers noirs. Kul, malgré sa force et sa résilience, est submergé par leur nombre.



Cependant, grâce à l'intervention rapide de Glyneth et à l'utilisation d'objets magiques, ils parviennent à échapper à ces assaillants. Visbhume, quant à lui, est désespéré de trouver une sortie de Tanjecterly, mais découvre que la porte dorée par laquelle ils sont entrés a disparu, les laissant apparemment piégés dans ce monde. Plus tard, ils sont à nouveau confrontés à un chevalier, mais cette fois, grâce à l'utilisation astucieuse d'un miroir magique par Visbhume, ils parviennent à déjouer l'attaquant en le faisant se heurter à son propre reflet. Leur voyage à travers Tanjecterly est parsemé de dangers et de découvertes étranges. À un moment donné, ils sont presque piégés par un groupe de nomades, mais parviennent à échapper à cette menace également. Finalement, après de nombreuses péripéties, Shimrod, un autre puissant magicien et allié d'Aillas, parvient à localiser Glyneth dans Tanjecterly. Il utilise sa magie pour la ramener, ainsi que les épées Zil et Kahanthus, à leur monde d'origine. Lorsqu'elle est enfin en sécurité, Aillas et Glyneth sont réunis, et il la prend dans ses bras, promettant de ne jamais la laisser partir à nouveau.

Lien fragmentaire : Si Tul détient lors d'une attaque ne serai ce qu'une parcelle de la créature : un cheveu un bout d'habit ou de peau il connaitra toujours le chemin pour la retrouver et la tuer.
Présence Putride : cette aura inflige à toute créature qui n'est pas habituer à son odeur un jet sous la constitution sous perdre 1d4 points de vie par round.
Résistance légendaire : une fois par jour Tul peut s'il rate un jet de sauvegarde peut décider de réussir quand même.
Régénération : Tul se régénère de 5 points par tour
Monstre Loyal : Tul se battra jusqu'à la mort pour secourir ou sauvez ses amis face à une créature plus puissante que lui il bénéficiera pour ce dernier combat du double des dégâts par attaque mais sa CA sera de 6.
Maîtrise des Armes
Tul utilise l'épée longue magique +3, de la dague (1-4) +3 et de l'arc (1-6) arc long+2. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts infligés avec ces armes. Il peut infliger un coup critique sur un résultat de 19-20 avec son épée longue (1-8/1-12). Coup de Grâce Royal : Il peut infliger un coup de grâce à une créature affaiblie, effrayé, agrippé, à terre, retenu, ou étourdie avec son épée longue, infligeant des dégâts triples au lieu des dégâts normaux.



VUS & VUWAS

FRÉQUENCE : *Unique*
Nbre RENCONTRÉ : *2*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *18 mètres*
DÉS DE VIE : *15*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *80%*
TYPE DE TRÉSOR : *I, J, R*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *2 Griffes 8-20 / Morsure 3-30*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Touché uniquement par des armes +4 ou mieux*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *80%*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *G (4,50m)*
CAPACITÉ PSI : *213*
Modes d'attaque/défense : A, C, E / G, H, I
NIVEAU / VALEUR EN PX *: VII / 15 000*

Vus et Vuwas sont les diables gardiens imposants de Swer Smod. Ces créatures monstrueuses mesurent 4,50 de haut, leurs torses massifs étant protégés par des plaques de carapace cornée.

Vus : Ce diable arbore une couleur mouchetée de vert mousse. Sa caractéristique la plus distincte est une crête composée de six pointes noires. Dans un élan de vanité, Vus a orné cette crête de diverses médailles et emblèmes, reflétant peut-être ses prouesses ou ses réalisations.

Vuwas : Vuwas présente une teinte rouge marron, rappelant le vieux sang ou le foie cru. Il porte sur son cuir chevelu et sur la nuque une brosse rigide de fibres noires et rouges. Ne voulant pas être surpassé par Vus, Vuwas a attaché plusieurs belles perles à cette brosse, ajoutant à son allure majestueuse.

Blessure Apocalyptique : Les griffures infligées par le monstre active un pouvoir mythique si un jet de sauvegarde sous la sagesse à -4 n'est pas réussie alors la victime est assaillit par de sinistres visions prophétiques de fin du monde et n'à plus que désormais -25% de chance de réussir ses attaques pendant 1-6 tours



Ces diables ne sont pas que des créatures de force ; ils ont aussi des passe-temps intellectuels, comme jouer aux échecs. Leur échiquier, fabriqué en fer noir et en os, est unique en son genre. Les pièces, mesurant quatre pouces de haut, expriment des émotions telles que la dérision, le choc, l'indignation ou parfois l'approbation lorsqu'elles sont déplacées. Cependant, Vus et Vuwas sont tellement absorbés par leur jeu qu'ils ignorent souvent ces commentaires. Leur relation est compétitive. Ils se disputent souvent sur des questions triviales, montrant leurs personnalités distinctes. Par exemple, lorsqu'il s'agit de décider lequel des deux devraient se lever pour affronter un intrus, chacun pourrait refuser, craignant que l'autre ne triche à leur jeu d'échecs pendant son absence. Vus et Vuwas sont farouchement protecteurs de Swer Smod et sont rapides à défier tout intrus. Leur comportement peut être menaçant, et ils ne sont pas contre l'idée de dévorer ceux qu'ils perçoivent comme des menaces ou des nuisances. Cependant, ils peuvent être distraits, comme lorsqu'ils sont momentanément détournés par une troupe de babouins lors d'une des visites de Shimrod. Bien que leur régime exact ne soit pas détaillé, il est suggéré qu'ils ont une préférence pour des aliments plus savoureux, indiquant peut-être un régime carnivore. Ils ont montré leur mécontentement lorsqu'on leur a offert du miel, indiquant un désir de quelque chose de plus consistant.

Ces monstres possèdent un nom propre et sont les serviteurs exclusif de Murgen, ces diables peuvent utiliser les pouvoirs suivant à volonté, mais un seul par round : *pyrotechnie, flamme, mur de flamme, détection de la magie, détection de l'invisible, autométamorphose, paralysie et ouverture d'un seuil* (70% de chances de réussite) amenant son autre partenaire auprès de lui, il peuvent en outre employé une fois par jour un *symbole de souffrance* (jet de protection contre la magie réussie, ou pénalité de -4 à tous les jets de toucher et de -2 en dextérité durant 2-20 rounds) ils engendrent l'*effroi* dans un rayon de 20 mètres (jet de protection contre la magie) Les deux diables Vus et Vuwas possèdent une force de 18/00 et se régénèrent à un rythme de 5 points de vie par round,

L'amour de Tuer : A chaque attaque réussie les prochains dégâts sont augmentés de 1d6 et cause la perte d'un niveau de puissance.

Attaque Fantomatique : toutes créature touchée par leur morsure devra réussir un jet sous la constitution sous peine de devenir un ectoplasme intangible, un fantôme pendant 1-6 tours capturable et transformable en figurine par ces démons.



MERRIHEW



FRÉQUENCE : *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DÉPLACEMENT : *18m*
DÉS DE VIE : *5+1*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *1%*
TYPE DE TRÉSOR : *E*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE ; *2-8 selon l'arme*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Invisibilité, Transformation (capacité de prendre une apparence humaine) Bonus d'initiative +(1-4)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *30%*
INTELLIGENCE : *Haute*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M (1mètre maximum)*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: IV / 2 500*

Les Merrihews sont des haflelins très puissants, mais très timides. Ces êtres restent le plus souvent invisibles et silencieux
Il arrive pourtant qu'un de ces individus prenne par caprice une apparence humaine et qu'il se mêle aux autres êtres vivants. La seule opportunité réelle de croiser l'un d'entre eux est de se rendre à la foire des gobelins où ils viennent quelques fois vendre ou acheter des produits exotiques. Ils ne sont pas aussi taquins que les fées et n'abusent généralement de leurs pouvoirs pour jouer de mauvais tours aux humains. Ils préféreront plus souvent s'en aller plutôt que de punir l'effronté qui oserait les déranger. Ils passent le plus clair de leur temps dans les hautes branches des plus grands arbres de Tantrevalles. D'où leur nom de petit trolls sylvestres. Leurs seules compagnes sont les dryades, encore qu'ils préfèrent les observer à leur insu qu'interagir réellement avec elles. Les Merrihews ont su se protéger de l'influence des hommes et de la matière terrestre. Ils ont donc encore de très grands pouvoirs magiques. Dans la même catégorie d'être ayant conservé une bonne part de leurs pouvoirs mais encore plus discrets, si c'est possible se trouvent les Willawens, les Hyslopes et les quists. Ils sont tellement timides et craintifs que c'est une gageure ou une quête d'en rencontrer un. Ils existent pourtant puis que les fées en parlent, mais comme c'est la seule preuve de leur existence, de nombreux sages s'interrogent pour déterminer s'il ne s'agirai pas d'une simple plaisanterie.

Armure végétale : En combat les Merrihews diminue la classe d'armure grâce à une armure végétale qui les enveloppent en volant lors des combats ce qui abaisse la classe d'armure à 3.

Magie féérique : Ils peuvent lancer (1-6) sorts mineurs de fées (1-4) sorts de sandestins et (1-2) mordets.

Capacité de vol limité : les Merrihews ne peuvent voler que pendant 6 tours et pas plus haut que 6 à 9 mètres

SKAK



FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DÉPLACEMENT : *3m*
DÉS DE VIE : *1-4 points de vie*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *5%*
TYPE DE TRÉSOR : *A*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *(1d3) morsure*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Charmes, Bonus d'initiative +(1-4)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *camouflage naturel, fuite voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *55%*
INTELLIGENCE : *humaine*
ALIGNEMENT : *Neutre Bon*
TAILLE : *P (15 à 25cm de hauteur)*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: II / 300*

Les Skaks sont des êtres fées très petits, ils tiennent dans une main, ils ne dépassent guère huit pouces leur tête est de la taille de celle d'un chat, mais ils n'ont pas le moindre poil. Leur nez et leur bouche sont fait de corne brune, certain spécimen on la particularité d'avoir deux têtes, ce qui pose de solide problème d'identité. Ils habitent en général avec les fées dans leur fort, mais personne de fait vraiment attention a eux. Alors de temps en temps ils partent à l'extérieur de leur refuge et sortent de Tantrevalles. Le Skak éperdu de bonheur, découvre a la fois le vaste monde et l'effet qu'il peut avoir sur les créatures étranges qui y vivent. Pour la première fois de son existence il fascine par ses pouvoirs magiques, le plus souvent des enfants d'un village voisin qui trouve en lui la poupée idéale : toujours content prêt à toutes les facéties pour leur plaire, doué de paroles et capable de véritables prodiges. Mais le Bonheur du Skak et des enfants est souvent de courte durée car les mages profitent de la chance qui s'offre a eux de s'emparer d'un être fée qui se montre malheureusement peu rétif si on prend la peine de s'intéresser à lui et qui possède pourtant un potentiel magique loin d'être négligeable qui compte bien exploiter au maximum.

Écho de surprise : Les Skas réussissent toujours leur jet de surprise et ne sont jamais surpris ;

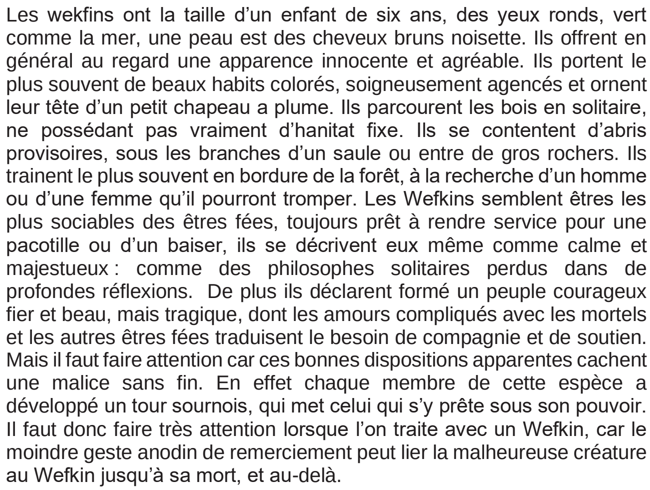
Persistance de la mémoire : les skas n'oublient rien s'ils réussissent un jet d'intelligence /2 il se souviendront de tous les détails de leur aventure et de celle qui vivront avec les aventuriers, les noms, les lieux, les incantations qu'ils apprendront etc.

Possibilité d'être un familier si un personnage tente d'apprivoiser le Ska Il devra réussir un jet de charisme divisé par 3 s'il est réussi, puis un jet de chance sous la sagesse et le ska deviendra alors son maitre à moins qu'il ne soit déjà le familier de quelqu'un d'autre. Si son maitre devient violent il cesse d'être son familier.

Esquive totale : 2 fois par jour le Ska peut éviter toutes les attaques.

Magie féérique : Ils peuvent lancer (1-6) sorts mineurs de fées (1-4) sorts de sandestins

WEKFIN



FRÉQUENCE : rare
Nbre RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *3*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : C
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : , *griffes (1d6)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Tromperie, Chapardage, Charme Surprise 3 sur 6 Bonus d'initiative +(1-4)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *camouflage naturel, dissimulation*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *40%*
INTELLIGENCE : *Haute (13-14)*
ALIGNEMENT : *Neutre Mauvais*
TAILLE : *P (1 à 1.10m de hauteur)*
NIVEAU / VALEUR EN PX : *III / 1 500 xp +20/pv*

Les wekfins ont la taille d'un enfant de six ans, des yeux ronds, vert comme la mer, une peau est des cheveux bruns noisette. Ils offrent en général au regard une apparence innocente et agréable. Ils portent le plus souvent de beaux habits colorés, soigneusement agencés et ornent leur tête d'un petit chapeau a plume. Ils parcourent les bois en solitaire, ne possédant pas vraiment d'hanitat fixe. Ils se contentent d'abris provisoires, sous les branches d'un saule ou entre de gros rochers. Ils trainent le plus souvent en bordure de la forêt, à la recherche d'un homme ou d'une femme qu'il pourront tromper. Les Wefkins semblent êtres les plus sociables des êtres fées, toujours prêt à rendre service pour une pacotille ou d'un baiser, ils se décrivent eux même comme calme et majestueux : comme des philosophes solitaires perdus dans de profondes réflexions. De plus ils déclarent formé un peuple courageux fier et beau, mais tragique, dont les amours compliqués avec les mortels et les autres êtres fées traduisent le besoin de compagnie et de soutien. Mais il faut faire attention car ces bonnes dispositions apparentes cachent une malice sans fin. En effet chaque membre de cette espèce a développé un tour sournois, qui met celui qui s'y prête sous son pouvoir. Il faut donc faire très attention lorsque l'on traite avec un Wefkin, car le moindre geste anodin de remerciement peut lier la malheureuse créature au Wefkin jusqu'à sa mort, et au-delà.
Les Wefkin sont en fait des menteurs et des profiteurs. Mais que personne n'aille le leur répéter, ou il lui en cuirait !

Magie féérique : Ils peuvent lancer des (1-6) sorts mineurs de fées (1-4) sorts de sandestins et (1-2) mordets.
Arme féerique : dans les mains d'un Wekfin toute armes reçoit le bonus de +3 et des dommages augmentés de 1d6
Lien télépathique : Ils sont capables de télépathie avec ceux qu'il souhaite communiquer



FALLOY

FRÉQUENCE : *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12*
DÉS DE VIE : *4*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 15%
TYPE DE TRÉSOR : C
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Arme de corps à corps (Selon l'arme) ou Mordets*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *25%*
INTELLIGENCE : *humaine (9-10)*
ALIGNEMENT : *neutre chaotique*
TAILLE : *P (pas plus de 60cm)*
CAPACITÉ PSI : *225*
Modes d'attaque/défense : Les falloys sont des créatures dotées de pouvoirs surnaturels et liées à la nature, à un lieu ou à un type d'énergie. La plupart sont de forme humaine.
Attributs. Les falloys ont les attributs suivants : Dés de vie. d6.
Bonus de base à l'attaque égal à ½ des dés de vie (comme un magicien).
Jets de Réflexes et de sagesse leurs sont toujours favorables.
NIVEAU / VALEUR EN PX : *IV / 2 000 xp +20/pv*

De la même nature magique que les fées les Falloys ou demi-fées peuvent se reproduire avec quasiment toutes les créatures existantes. Les fruits de telles unions, les falloys, sont des êtres énigmatiques et très indépendants.
Les falloys sont très curieux et passent énormément de temps à observer le comportement des autres créatures. Parfois, ils badinent avec des spécimens d'autres races, oubliant que leurs actes entraîneront des conséquences. Ces passions donnent naissance à des progénitures que les falloys ignorent ou aiment par-dessus tout, auquel cas elles leur dévoilent des secrets connus d'elles seules.
L'apparence des falloys est très variable, et il n'en existe pas deux identiques. Ils peuvent êtres beaux et avenantes, pourvues de traits délicatement ciselés voire exagérés, ou difformes, semblables à des trolls. Parfois, on comprend que l'enfant n'est pas normal dès sa naissance, mais il faut souvent attendre plusieurs années pour voir les premiers traits singuliers faire leur apparition.
Quelle que soit leur apparence, les falloys sont toujours charismatiques et intrigantes. Elles disposent forcément d'au moins une caractéristique de marque, comme une peau scintillante ou couverte de verrues, ou une chevelure composée de fleurs mais pas d'ailes.
Les demi-fées ne s'intègrent jamais complètement dans la société des mortels, car on les prend avant tout pour des étrangères. Certaines sont persécutées par les populations les plus superstitieuses à cause de leurs pouvoirs de charme et de malédiction. Cependant, elles sont généralement acceptées parmi les fées, qui ne s'arrêtent pas aux aspects superficiels comme l'apparence.
Les demi-fées d'alignement bon sont de farouches protecteurs de la nature et font de leur mieux pour la préserver. Les demi-fées maléfiques sont malicieuses, mesquines, vindicatives et sadiques, prenant un malin plaisir à semer le désordre.

Magie féérique : Ils peuvent lancer (1-6) sorts mineurs de fées (1-4) sorts de sandestins et (1-2) mordets.

SANDESTIN



FRÉQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE *: 6*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *5%*
TYPE DE TRÉSOR : C
Nbre D'ATTAQUES : 2
DÉGÂTS/ATTAQUE : Arme de corps à corps (Selon l'arme) ou Mordets
ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *50%*
INTELLIGENCE : *très*
ALIGNEMENT : *neutre chaotique*
TAILLE : *P (pas plus de 140cm)*
CAPACITÉ PSI : 225

NIVEAU / VALEUR EN PX : VI / 4 000 xp +20/pv
Les sandestins se présentent sous deux formes principales : le type inférieur et les daihaks les plus puissants. Les sandestins sont intrinsèquement magiques et peuvent prendre à peu près n'importe quelle forme qu'ils souhaitent. Leur préférence semble être basée sur la conformation humaine, mais il n'est pas nécessaire qu'il en soit ainsi. Ils ressemblent souvent à des fées, mais ils peuvent également former une apparence complètement unique selon le type de capacité magique qu'ils préfèrent utiliser. Un sandestin qui utilise généralement le sort invisiblité peut prendre la forme d'un nuage d'abeilles ou de minuscules grains de lumière ; ou il peut être en forme de souris et hyper-agile, se déplaçant sans arrêt. La plupart du temps, les sandestins sont invisibles, seul le magicien qui les commande peut avoir une idée de leur présence ; mais seulement de temps en temps,

Magie féérique : Ils peuvent lancer des (1-6) sorts mineurs de fées (1-4) sorts de sandestins et (1-2) mordets.

Science de l'initiative : ajoute systématiquement +1-4 a leur jet d'initiative

Aversion divine : Les sandestins détestent les divinités il gagne un bonus racial de +2 face aux sorts divins.

Frappe Vengeresse : Chaque fois que la créature est touchée, elle a droit à une attaque en retour.



Les Daihaks à l'instar des Githyianki FF 43 possèdent des dagues éthérées+4 qui sont capable de coupée la corde argentée qui relie toutes créatures au plan astral Si elle ci est rompue 'il n'y plus aucune chance de résurrection possible. Les Daïhaks ont 20% par attaque réussit de rompre cette corde.

HYSLOP



FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DÉPLACEMENT : *18 mètres*
DÉS DE VIE : *4*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *5%*
TYPE DE TRÉSOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure dégâts 2d8 + 5 , 2 Griffes dégâts bonus d'attaque +5 (1d6 + 5)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *30%*
INTELLIGENCE : *5-7 faible*
ALIGNEMENT : neutre chaotique
TAILLE : *M (pas plus de 160cm)*
CAPACITÉ PSI : *sans*
NIVEAU / VALEUR EN PX : *IV / 2 000 xp +20/pv*

Les hyslops sont des créatures curieuses que l'on trouve généralement autour de l'eau douce et courante comme les rivières ou les ruisseaux. Ils ne sont généralement pas nocifs, car faibles (et pas très intelligents) les hyslops ne sont pas conscients que leur corps puisse être nocif pour les autres et cherchent simplement à montrer aux gens les merveilles de leur maison en les traînant sous la surface et en les emportant sur le Plan de l'eau : Hyslops peut manifester un corps fait d'eau.
Cette forme change constamment d'un instant à l'autre,
Copiant les créatures et les individus que l'hyslop a vus.
Cette forme est **immunisée contre les dégâts perforants** et subit la moitié des dégâts des armes tranchantes. **Les dommages infligés par le feu sont divisés par deux.**

Aura de panique Les Hyslops génère aussi autour d'eux une sorte d'état de panique des autres animaux, toutes bêtes, poissons, s'agitent à moins de 100 mètres puis fuit terrifiés. Les aventuriers devront réussir un jet de protection sous la sagesse à -4 pour ne pas fuir devant pareille créature.
Tactique de meute : Si la créature est entourée d'au moins 3 de ses compagnons toutes reçoivent un bonus de +2 au jet de toucher.
Saut phénoménal : permet un saut de 7 à 9 mètres (1d3+6) demande 2 mètres de préparation,
Spores d'agonie : Quand un Hyslop meurt des spores virulentes quittent sont corps dans une zone de 3 mètres et cause 4d6 de dégâts pour toutes créatures qui ne se sauvegarde pas contre le poison.

HÉCEPTEUR

FRÉQUENCE : *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *12m*
DÉS DE VIE : *4*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 5%
TYPE DE TRÉSOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *2*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Arme de corps à corps (Selon l'arme) ou Mordets*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *20%*
INTELLIGENCE : *Semi*
ALIGNEMENT : *neutre chaotique*
TAILLE : ***G** (10 pieds)*
CAPACITÉ PSI : *sans*
NIVEAU / VALEUR EN PX : *IV / 1 800 xp +10/pv*

Les hécepteurs sont des créatures hideuses des marais et des marécages. Ils ont une forme d'homme, mais avec une peau grise et moite, des bras anormalement longs, des doigts étendus.
« Glyneth a vu quelque chose s'élever du marais derrière
Nerulf. Elle cria et pointa son doigt.
Nerulf eut un rire méprisant. 'Penses-tu que tu peux me tromper avec ce vieux truc ? Je suis un peu plus... » Il sentit un contact doux sur son bras et, regardant vers le bas, vit une main grise aux longs doigts avec des jointures noueuses et une peau moite. Nerulf se tenait raide ; puis, comme forcé contre son gré, il regarda autour de lui, pour se découvrir face à face avec un hecepteur. Il poussa un cri étranglé et titubant vers l'arrière brandit l'épée Dassenach, avec laquelle il avait coupé des roseaux. »
L'hécepteur est une créature humanoïde doté d'un grand cou et d'une peau couleur glaise, caoutchouteuse désespérément résistante et parcouru par des veines saillantes d'une écœurante couleur bleue. Son visage est d'une laideur repoussante avec des yeux effrayants, d'une noirceur extrême et totalement dénués d'expression.
Sa bouche ressemble à une ventouse bordée de petite dents crochues. Aussi grande que redoutablement maigre. La créature ne mesure pas loin de 10 pieds. Du sommet de son crâne lisseau bout de ses orteils palmés. Ses deux bras interminables sont pourvus de longs doigts aux jointures noueuses. Prédateurs des marais connus pour hanter les rives du lac Lingolen en plein cœur du Dahaut prés de la maison de l'ogre Arbogast. L'Hécepteur vie dans la vase et n'en sort la tête que pour guetter les proies. Chasseur rusé et attentif, il attaquera toujours au moment le plus propice et ne relâchera jamais sa proie, même au prix de terribles blessures.
Patte d'araignée : L'hécepteur peut se déplacer sur une surface verticale, voire au plafond, avec l'agilité d'une araignée. Pour ce faire, il doit avoir les mains libres. Sa vitesse de déplacement est égale à 6 m et il ne peut pas entreprendre d'action de course tant qu'il escalade.



OSSIP



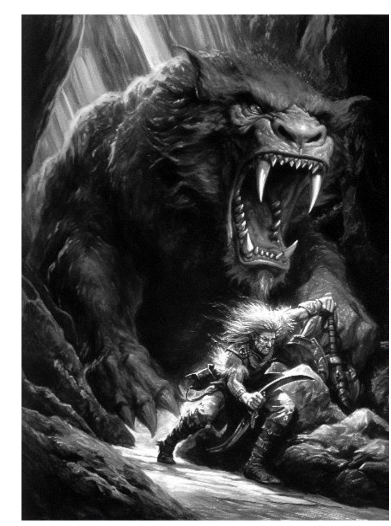
FRÉQUENCE : *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *12*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *5%*
TYPE DE TRÉSOR : *C*
Nbre D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *coup de corne (1d8) + empalement*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *20%*
INTELLIGENCE : *animale*
ALIGNEMENT : *neutre*
TAILLE : *G (3 mètres au Garrot)*
CAPACITÉ PSI : *sans*
NIVEAU / VALEUR EN PX *: V / 4 500*

D'un aspect terrible avec son énorme corne sur le front et la large bouche garnie de crocs saillants, l'ossip fait partie des êtres les plus monstrueux de la création. Il n'est pourtant pas très grand et atteint rarement les sept pieds, mais il est particulièrement massif et pèse parfois plus de mille livres. Ses puissantes et courtes pattes lui permettent de se déplacer relativement rapidement à quatre pattes, mais aussi en s'aidant de sa queue, de se redresser sur ses membres postérieurs en cas de combat
Toujours à la recherche de nourriture, l'ossip est un véritable estomac sur pattes qu'il dévore tout ce qu'il trouve, gobelins, charognes, légumes, héros casqués... son arme principale est son énorme et redoutable corne, coupante comme la meilleure des lames et terminé par une pointe sur laquelle de nombreux chevaliers ont achevés leur existence de luttes et de combats victorieux. Heureusement on ne les rencontre que dans Tantrevalles et dans le Teach tac Teach.

Issu de Woon, qui est un monde en forme de bol
Un groupe de prédateurs Woonish, appelés ossips, chasse en créant une impulsion qui annule momentanément la gravité autour de ses proies. Les victimes sont projetées en l'air puis redescendues avec une grande force, l'ossip se régale alors des restes brisés. Certaines proies ont évolué pour résister à cette attaque en étant en forme de boule et caoutchouteuses ; d'autres peuvent s'accrocher à la terre avec une grande force pour contrer l'attaque des ossips. Ces derniers ont été élevés en bêtes d'ancrage par la seule espèce intelligente de Woon, les gronchen. Les gronchen ont un profil en forme de cône, étant donné leurs pieds larges, Leurs pattes courtes épaisses, leurs torses effilés et leurs têtes fines. Ils construisent des complexes à l'épreuve des ossips dans lesquels vivre et sont toujours enchaînés à leur bête d'ancrage personnelle.

Charge : Si le monstre réussit à charger (il lui faut au moins 4 mètres de distance) alors il aura un bonus de +2 pour toucher ou ses adversaires qui sont sur son trajet.
Empalement : Le monstre s'il réussit son attaque à 50% de chance d'empaler sa victime et de doublé les dégâts
Piétinement : Si la créature peut se déplacer à deux fois sa vitesse
Elle peut tenter une attaque de piétinement Cette attaque inflige des dégâts contondants égal de 2d8, bien que l'adversaire soit projeté en l'air à plus de 3 m. L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de –4.
Agressivité : si la créature perd plus de 25% de ses points de vie, elle devient agressive, sa vitesse de déplacement est au maximum et elle gagne un dé 8 de dégât supplémentaire pour toutes nouvelles attaques.

GRISWOLD



FRÉQUENCE : *Unique*
Nbre RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : 6
DÉPLACEMENT : *12*
DÉS DE VIE : *8 (8d8+12)*
60 points de vie
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 25%
TYPE DE TRÉSOR : C
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1*
Morsure bonus d'attaque +5, dégâts 3d8 + 3
, Griffes dégâts bonus d'attaque +5 (1d6 + 3)
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *25%*
INTELLIGENCE : *animale*
ALIGNEMENT : *neutre chaotique*
TAILLE : *G (100 pieds)*
CAPACITÉ PSI : sans
NIVEAU / VALEUR EN PX *: IV / 3 000*

Le Griswold est un gigantesque molosse qui peut être bipède. C'est une créature redoutable qui hante les forêts sombres de Tanjecterly. Il se tient parfois sur deux pattes musclées, chacune terminée par des griffes acérées. Son corps est couvert d'une fourrure noire et épaisse, et il possède une tête de chien avec des yeux rougeoyants. Sa tête peut cracher une salive venimeuse mortelle. Le monstre a également la capacité de régénérer rapidement, guérissant 5 points de vie par round. Son regard peut pétrifier quiconque croise ses yeux, et son odorat aiguisé lui permet de suivre sa proie sur de grandes distances.

Dans une petite ville de Tanjecterly, les habitants vivaient dans la terreur. Des personnes disparaissaient mystérieusement, et des animaux étaient retrouvés morts, empoisonnés par une substance inconnue. Un jour, un groupe d'aventuriers, mené par un jeune homme nommé Eamon, décida de traquer la créature responsable.
Ils suivirent la piste du monstre jusqu'à une caverne sombre. À l'intérieur, ils trouvèrent le Griswold. Le combat qui s'ensuivit fut féroce. Eamon et ses compagnons furent presque vaincus, mais grâce à une stratégie ingénieuse, ils réussirent à aveugler le monstre avec des torches enflammées. Cela leur donna l'opportunité d'attaquer et de le vaincre. Mais à leur grande surprise, le Molosse commença à régénérer. Eamon, se souvenant d'une ancienne légende, utilisa une flèche empoisonnée avec une plante rare trouvée seulement à Tanjecterly. La flèche toucha le cœur du monstre, mettant fin à sa régénération et le tuant sur-le-champ.

La ville fut sauvée, et Eamon et ses compagnons furent célébrés comme des héros. Mais ils savaient que Tanjecterly était un monde plein de dangers, et que d'autres monstres attendaient dans l'ombre.

Machoire du Cerbère : Une créature affectée par les machoires de cerbère, immobilise la victime dans les crocs du Griswold si celui-ci ne se sauvegarde pas sous la constitution-4. Elle immobilise donc la créature dans la gueule du monstre jusqu'à ce que la créature se dégage et perds automatiquement 1d8+3 par rounds.

Morsure déchirante : les machoire du Griswold sont constituées de dents tranchantes comme des rasoirs. Elle permette à la créature de faire des morsures critiques sur 18 à 20

AIGLES TUEURS

FRÉQUENCE : *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *4-6*
CLASSE D'ARMURE : 6
DÉPLACEMENT : 12
DÉS DE VIE : 12
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 5%
TYPE DE TRÉSOR : C
Nbre D'ATTAQUES : *3*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Bec 3d8 et 2 Serres 2d8+2*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *50%*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *neutre chaotique*
TAILLE : *G (4 à 5m d'envergure)*
CAPACITÉ PSI : 225

NIVEAU / VALEUR EN PX : *IV / 3 000*

Twitten, un archimagicien a présent disparu, s'était spécialisé dans l'exploration des mondes parallèles. Au retour d'un de ses voyages dans le monde de Woon. Il ramena comme sujet expérimental une demi-douzaine d'œufs couleur groseille et bizarrement allongés, qu'une créature appelée Ptéracte Crabiforme lui avait offert en gage d'amitié. Ce n'est que quelques mois plus tard que Twitten disparu dans des conditions encore obscures ; son manoir fut laissé à l'abandon, après que Sartzanec eut passé récupérer l'essentiel du matériel magique de Twitten, et les œufs patientèrent au fond d'une armoire. Quelques temps plus tard, nul ne sait exactement quand, ils vinrent à éclore et douze volatiles s'en échappèrent (Deux par Œuf). Aujourd'hui on les nomme les aigles tueurs de Twitten. Mais d'aigle ils n'ont que le nom : ces sortes d'oiseaux ont des écailles jaune souffle et quatre ailes, ils on un long cou et un bec tranchant.

Les aigles ne se sont pas séparés après leur naissance et se sont établis et reproduits sur les hauteurs du mont Lubras en plein Teach tac Teach. Ils ont vite appris comment vivre dans notre monde. Véritable prédateur avec leurs 4 à 5 mètres d'envergure. Ils s'attaquent à tout être vivant pouvant satisfaire leur appétit vorace : chien, mouton, homme ou même ours. Chassé aujourd'hui il doit en rester six ou sept, un archer ulf ayant réussit à en tuer un de trois flèches. Il n'est reste pas moins que les aigles tueurs est un danger les plus redoutable des environs du Teach tac Teach.

Piqué : Attaque spécialement rapide qui obtient un bonus de +4 au toucher (en raison de sa position) et qui si elle touche double les dégâts.

Création de Seuil : Une fois regroupées en vol de 4 à 6 individus. Ils peuvent (sous certaines conditions astrologiques ou météorologiques on ne sait pas vraiment) créer en formant des cercles concentriques un portail luisant vers un autre monde parmi les 16 mondes connus souvent Woon. Le rituel fonctionne comme un cercle de téléportation.

Œufs : Une fois éclos, les œufs peuvent être domestiqués. Les ogres les plus jeunes les utilisent parfois comme montures ou nourriture. Malgré une éclosion qui peut prendre plusieurs années et des conditions de température incertaines pendant la couvaison, ils peuvent être vendus entre 8 et 10 000 po

Absorption de créature mourante : Les aigles tueurs à l'instar d'autre oiseaux charognards peuvent absorbés une créature mourante et se déplaçant sur la même case que celle qu'elle occupe et en réussissant un jet supérieur à 13. Dans les 3-12 rounds la créature et son cadavre rejoigne la masse corporelle de l'aigle celui-ci récupère un nombre de point de vie égal à sa constitution de la créature absorbée. A l'exception d'un souhait majeur mais ne peuvent pas être ressuscités tant que l'aigle n'a pas été détruit.

ANGUILLE PROGRESSISTE



FRÉQUENCE : *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *2-5*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT : *6 mètres (12) dans l'eau*
DÉS DE VIE : *3*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES *: 1 (une morsure ou une attaque avec leur tête pointue)*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *1d10+4 (leur attaque est puissante en raison de leur nature de prédateur)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Bonus à la surprise +2*
DÉFENSES SPÉCIALES : *camouflage naturel*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *Moyenne (environ 5-6 pieds de haut)*
CAPACITÉ PSI : *Sans*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: II / 250*

Ces créatures singulières, originaires de Tanjecterly GP387 , sont hautes et minces, avec une couleur de pierre grise. Ses anguilles possèdent de grandes têtes pointues, des yeux qui ressemblent à des disques de verre noir, et de longs opercules coriaces qui évoquent du cuir. Ces narines particulièrement expressives leur donnent un air tristement comique.

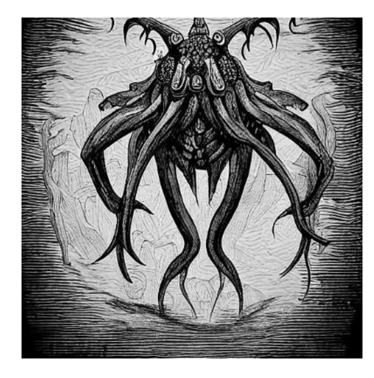
Leur capacité à se camoufler est remarquable. Lorsqu'elles sont immobiles, on peut facilement les confondre avec des pierres étrangement spiralées. Cependant, elles se déroulent subitement pour surprendre une proie qui passerait trop près d'elles.

Bien que ces anguilles soient d'efficaces prédatrices, elles ne sont pas particulièrement intelligentes. Leur comportement est principalement guidé par leur instinct. Elle possède une **vision à 360°** ce qui les immunise à toutes attaques de dos ou de position.

Écailles Magique : Une fois tuer ont peut récolter de 1-10 écailles qui peuvent être récupérer elles peuvent servir à fabriquer une robe (environs 100 écailles) ce sont des écailles +2, Fabriquer par un maitre forgeron cette armure « de résonance » +2 agi comme une armure d'écaille soit une CA de 5 -2 CA3 mais à le pouvoir magique d'aider à la nage. Voir anneau de nage. Et peut bénéficier d'un pouvoir supplémentaire grâce un sort d'enchantement (payant) se pouvoir et à la discrétion du MD.

Amalgame : Plusieurs (1-10) créatures de la même espèce peuvent temporairement se regrouper (Maximum 10) pour en former une seule en quelques tours (1-6) +2 de 6 à 30 DV

ARVICOLE PLATE-ÉCHINE



FRÉQUENCE : *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DÉPLACEMENT : *9 mètres*
DÉS DE VIE : *8*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *50%*
TYPE DE TRÉSOR : sans
Nbre D'ATTAQUES : *6 (5 avec ses tentacules et 1 avec ses cornes)*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Tentacules (1d6), cornes (1d8) ou queue (1d4)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *Grand (environ 10-12 pieds de diamètre)*
CAPACITÉ PSI : *Sans*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: V / 3 500*

Ces créatures vivent sur tanjecterly (GP392): cet animal ressemble à un grand octopode noir plat comme une planche dans sa région dorsale, avec pour tête un amalgame complexe de cornes, d'yeux au bout de pédoncules flexibles et de pièce buccales en forme de trompes qui lui servent à brouter l'herbe.

Créature informe : Ignore les coups critiques

Queue Vampirique : La queue du monstre est couverte de ventouse d'où sorte des aiguillons capables de perforer les os de leur victime pour absorber la moelle qui s'y trouve. La victime touchée doit réussir un jet de sauvegarde sous la constitution ou perdre 1d6+6 points de vie par round et un point permanent de constitution.

Excroissance enchevêtrant : Ces attaques de tentacules nécessitent un jet de protection sous la dextérité -4 ou être enchevêtré par ses longues tentacules flexibles pendant 1-6 tours

Mère porteuse : L'arvicole femelle peut dégorger un embryon monstrueux sous la peau d'une créature vivante tangible et immobilisé qu'il aura mordu. La victime doit réussir un jet de force, si elle rate L'arvicole féconde la victime et lui inocule quelques soit le sexe un embryon qui éclot des les 2d6 tours, la victime est alors nauséeuse jusqu'à ce que ce monstre soit sorti de son corps en lui déchirant l'abdomen ce qui lui inflige 10d6 de points de dégâts et détruit toutes armure portée y compris des armures magiques. Un sort « guérison des maladies » permet de se débarrasser de cet embryon monstrueux, Sinon le personnage peut tenter une ablation de l'embryon et subit 2d6 de saignement pendant 3-6 rounds. L'ablation à 50% d'échouer la créature qui nait de ce type de fécondation peut être de n'importe quelle espèce soit humanoïde 33% soit mi humanoïde-mi octopode 33%, soit octopode 33% et les pouvoirs et sa puissance sont à la discrétion du MD.

BATRACHE ESPIDE



FRÉQUENCE : très *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *2-8*
CLASSE D'ARMURE : *1*
DÉPLACEMENT : *18 mètres*
DÉS DE VIE : *12*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR :D
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Une Morsure (1d8 + 3), deux griffes (1d6 + 2)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Touché que par des armes +3 ou mieux les dégâts par perforation sont divisés par deux.*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : M 1.60 à 2 mètres
CAPACITÉ PSI : *Sans*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: VI / 5 000*

Batrache Espide (GP430): créature humanoïde avec des bras comme des solives et une épaisse peau grise à l'épreuve des lances, flèches, griffes ou crocs. Sa salive est venimeuse et peu entraîner une maladie. La batrache hespide est une créature imposante en forme un peu comme un homme et un peu comme un crapaud ; ses bras sont immensément puissants, son cuir gris est à l'épreuve des lances et des flèches, .

Bête Pestiférée : À la suite d'une attaque réussit par morsure le Batrache à 30% de contaminé un virus mutant (symbiose de la peste et de la rage) qui mène à une gangrène des tissus par la créature mordue. La créature doit être soignée rapidement dans les 8 rounds qui suivent la contamination sous peine de mourir en essayant de contaminer d'autre personne. Si la maladie est soignée à temps (*Par un sort de guérison des maladies*) et si la fièvre a commencé a faire son effet, alors un jet de protection sous la constitution est nécessaire afin d'éviter la perte définitive d'un point d'intelligence.

Dessication : au contact d'une de ses griffes acérées toutes créatures perds 3d6 de points de vie lié à la dessiccation, Malgré quelle soit un proche parent Tanjecterlien des momies les batraches ne peuvent pas redevenir des humains suite à un sort rappel à la vie, ni être repoussée par un clerc ou subir des dégâts avec de l'eau bénite.

Griffes de dissipation : les griffes de la batrache espide si elle ne touche pas la créature visée relance 1d20 pour savoir si elle touche des objets que la cible porte et permet de les casser ou de déchirer certain objets magiques ciblé par le Batrache , tel que les potions les livres et les parchemins, de petit objet magique ou les armes et les armures, boucliers jusqu'au bonus +3. Elles agissent au contact avec des restrictions de puissance comme une disjonction de Mordenkainen.

BOLET CYALIQUE

FRÉQUENCE : très *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *30 mètres*
DÉS DE VIE : *4 (20 points de vie)*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : I,
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *griffes (1d8)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *surprise 3 sur 6 Bonus d'initiative +(1-4)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *camouflage naturel*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (30cm de hauteur, 30 cm de longueur)*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
Modes d'attaque/défense : Détecte la vie pour se nourrir (écholocation)
NIVEAU / VALEUR EN PX *: II / 250*
(GP387): créature ronde à 6 pattes avec un corps rose mat surmonté d'un objet ressemblant à un énorme polype orange, frangé par cent pédoncules terminé chacun par un œil.

Division : La créature si elle est blessée par des armes tranchantes elle se divise en deux copies parfaites.
Vision à 360° ce qui les immunise à toutes attaques de dos ou de position.
Fixation : Le bolet se fixe automatiquement sur sa cible lorsqu'elle réussit son attaque, la créature agrippée ne peut plus attaquer le Bolet mais celui peut continuer à la dévorer à raison de 3 attaques par tour 1d8 par attaque tant qu'elle n'est pas tuée par un autre personnage.

Une espèce plus rare est le **Bolet Cyalidrique de 6DV** appeler aussi « entrave du magicien » se fixe sur les magiciens et les empêchent de lancer des sorts. De plus ils sont capables de dominer la volonté du magicien la domination persiste tant que l'entrave reste en contact avec sa victime la cible à droit à un jet de sauvegarde du magicien est de 20

moins son intelligence divisée par 3 s'il échoue alors le magicien est « dominé » (le magicien aura droit à un second jet de protection pour la domination s'il réussit mais cela ne met pas fin à l'impossibilité de lancer des sorts. *Le Bolet Cyalidrique* s'il perçoit la présence d'une créature capable de lancer des sorts ou d'utiliser des pouvoirs magiques elle devient agressive. Une fois qu'elle est fixée, elle tente de la dominer. Il peut arriver qu'elle oblige son hôte à commettre des actes violents, comme des meurtres.

BRACHYOLITHE




FRÉQUENCE : très *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DÉPLACEMENT : *24 mètres*
DÉS DE VIE : 6
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : I, *Monnaie, gemmes, Joyaux*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (1d8 + 3), griffes (1d6 + 2), queue (1d4 + 1)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P (50cm de hauteur, 2m de longueur)*
CAPACITÉ PSI : *Sans*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: IV / 2 500*

(GP388): créature noire qui ressemble à une crevette.

Double initiative : Les attaques de se monstre sont tellement rapide que le monstre à deux tours d'action par round.

Poison : Si une créature est touchée par le dard d'un brachyolithe il doit se sauvegarder sous la constitution sous peine de se retrouver mort. Ses points de vie tombent à zéro. À la suite de l'injection d'une puissante toxine.

Explosion sonore : L'attaque d'un brachyolithe est tellement rapide que ses pinces provoquent une explosion de lumière-sombre (ténèbres) et une onde de choc quand elle se ferme chaque fois qu'il attaque à l'aide de ses pinces quelle touche sa cible ou non toutes les créatures qui se trouve dans un rayon de 6 mètres autour du monstre doivent réussir un jet de sauvegarde sous la dextérité -2 et être immunisé où perdre 1-8 de dégât et être étourdi.

CARVINOSAURE

FRÉQUENCE : très *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *30 mètres*
DÉS DE VIE : *15*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *30%*
TYPE DE TRÉSOR : I,
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (1d6 + 1)*
ATTAQUES SPÉCIALES Voir *ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *sans*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G 2 à 3 mètres*
CAPACITÉ PSI : *Sans*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: VI / 2 00*0 (GP418): animal massif au long cou paissant les fruits des arbres.

Frappe Circulaire : En raison de sa taille et de son long cou Le carvinosaure peut frapper jusqu'à quatre adversaires adjacents avec un bonus de +2 au toucher.

Pouvoir sans limite : Chaque fois qu'elle touche une créature ses dégâts augmente de 1

EBOUVIER ARVICOLE

FRÉQUENCE : très *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *30 mètres*
DÉS DE VIE : *5*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : I, *gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (1d8 + griffes (1d6 + 2)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *camouflage naturel*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *7 intelligence faible*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *M à G de 1.50 à 3.50m*
CAPACITÉ PSI : *Sans*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: III / 2 000*

(GP385): cette créature ressemble à un homme-échassier comme un gibbon au pelage qui va du noir au gris-vert tout mince, haut de 1,5 mètres à 3.50m avec un cou étroit et un visage pointu adapté pour chercher noix et fruits dans les feuillages.

Dart dentelés : Les griffes de l'ébouvier arboricole laissent des échardes dans la chair de la victime trop petites pour être visible à l'œil nu et provoque une hémorragie (1d4 / round de dégât) Tout soins surnaturels n'arrête pas l'hémorragie seul les soins auprès d'un médecin de ville ou une compétence de soin peut stopper l'hémorragie. Si des soins magiques sont prodigués cela augmente les dégâts de 1

Éventration : Si un Ebouvier et ses trois pattes touche une créature avec deux attaques naturelles alors elle double les dégâts de ces attaques.

Dressage : Seuls les personnages les plus courageux et les plus téméraires pourraient espérer conquérir la confiance d'un Ebouvier. Un jet sous le charisme /2 doit dans un premier temps doit être réussit suivit d'un deuxième jet de sagesse /2. Si les deux jets sont réussis à la suite l'ebouvier devra rater à son tour son jet de protection sous sa sagesse qui est de 6 il pourra alors être dressé et obéira à son maître. Aucune autre tentative n'est autorisée elle marque la fin de la synergie possible entre le personnage et cette créature sauvage et intelligente.

Les ébouviers aux poils verts peuvent sentir l'or et peut utiliser son odorat pour localiser l'or à une distance de 27mètres même s'il est enterré ou encore s'il s'agit d'un filon, il ne sait pas par contre s'il y a des pièges.

FÉROCE SYASPIQUE



FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *3*
DÉPLACEMENT : *15 mètres*
DÉS DE VIE : *10*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (1d8), griffes (1d6+2)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Furie dévastatrice, attaque imprévisible*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Inaccessible à la peur, loyale*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Normale (9)*
ALIGNEMENT : *Loyal Neutre*
TAILLE : *M (1.80 à 2 m de hauteur)*
CAPACITÉ PSI : *Sans*

Modes d'attaque/défense : Le féroce syaspique utilise sa vitesse et son camouflage naturel pour tendre des embuscades à ses proies, qu'il attaque avec sa morsure, ses griffes.

NIVEAU / VALEUR EN PX *: VI / 650*

(GP372): créature forte, vigilante, rusée et agile. Elle est inaccessible à la peur et loyale jusqu'à la mort mais elle est sauvage et devient un monstre à la furie dévastatrice une fois provoquée (et parfois même en l'absence de provocation). Elle est aussi sujette à des accès de frivolité imprévisibles qui entraîne les êtres de son espèce à parcourir dix ou quinze milles kilomètres pour manger d'un certain fruit.

Elle mesure dans les 1,80 m et présente dans ses grandes lignes une apparence humaine, avec une grosse tête reposant sur des épaules massives, de longs bras, des mains terminées par des serres, avec des pointes saillant des jointures. Une fourrure noire couvre son crâne, s'étire en bande le long du dos et entoure la région pelvienne. Ses traits sont épais et frustres, le front est bas, le nez court, la bouche musclée ; des yeux d'or fauve regardent par une fente entre des crêtes de cartilage.

Lien fragmentaire : Si un féroce Syaspique détient lors d'une attaque ne serai ce qu'une parcelle de la créature : un cheveu un bout d'habit ou de peau il connaitra toujours le chemin pour la retrouver et la tuer. Il pourra se déplacer même d'un plan à un autre (Ouverture de Seuil 1 fois par mois) ou d'une planète a une autre jusqu'à retrouver sa proie

Présence Putride : cette aura inflige à toute créature qui n'est pas habituer à son odeur un jet sous la constitution sous perdre 1d6 points de vie par round.

Régénération : Le féroce syaspique se régénère de 5 points de vie par tour

DEMON DE MEL

FRÉQUENCE : *Très rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-4*
CLASSE D'ARMURE : *-2*
DÉPLACEMENT : *30 mètres 60 mètres Vol*
DÉS DE VIE : *18*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : 4
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (3d8), griffes (2d6), Queue (décharge étourdissante)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *infection fétide*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Immunité au feu et au froid résistance aux dégâts non magique*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *65%*
INTELLIGENCE : *Très*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : G 2 à 3 mètres de haut
CAPACITÉ PSI : *160*

NIVEAU / VALEUR EN PX : *IX / 20 500*

Les Démons de Mel, également connu sous le nom de Démon de Type X, est une abomination qui évoque la terreur parmi ceux qui connaissent sa réputation. Avec une stature imposante, des ailes membraneuses, une peau écailleuse et des yeux qui brillent d'une lueur maléfique, ce démon est l'incarnation de la peur. Ses griffes sont tranchantes comme des rasoirs, et sa morsure est empoisonnée d'une essence qui peut paralyser ses victimes. Il est connu pour sa maîtrise des arts de l'illusion, capable de créer des visions terrifiantes pour désorienter et effrayer ses adversaires. Sa présence est souvent associée à des lieux de pouvoir ou de magie, où il cherche à augmenter sa propre puissance. Ce démon est si redouté que même les créatures les plus puissantes hésitent à le défier.

Mirage : Ces démons dégagent une forte odeur « verte » qui créer des hallucinations spécifiques. Faisant pensée à des mirages. Toutes les créatures situées à moins de 90m doivent réussir un jet de protection sous la sagesse ou être captivée par l'odeur et avoir des visions.

Destruction de l'âme : Le démon possède des gemmes dans lesquelles il peut enfermer des âmes. L'âme d'une créature tuée ou vaincue dans un cristal spécial de Mel. Si le cristal est détruit magiquement ou si le démon décide de le détruire, il libère les âmes recluses et crée une explosion d'un d6 de dégât par niveau d'âme.

Frappe de Bannissement : Le démon s'il touche une créature peut en plus des dégâts qu'il inflige peut lui faire subir un « bannissement » (Comme le sort niveau 7 de magicien, la créature doit réussir un jet sous la sagesse) si elle échoue est exclue du plan matériel primaire pour être exilée sur l'enfer de Mel.

TARUSQUE



FRÉQUENCE : très *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DÉPLACEMENT : *12 mètres*
DÉS DE VIE : *12*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (1d8)*
ATTAQUES SPÉCIALES : Charge perçante
DÉFENSES SPÉCIALES : Piquants empoisonnés +1d6
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G (3 m de long, 2 m de haut)*
CAPACITÉ PSI : *Sans*

Modes d'attaque/défense : Le Tarusque utilise sa vitesse et son camouflage naturel pour tendre des embuscades à ses proies, qu'il attaque avec sa morsure, ses griffes et sa queue.

NIVEAU / VALEUR EN PX *: VI / 850*

Tarusque (GP385): c'est une créature étonnante, fusionnant les traits d'un taureau et d'un insecte. Sa tête d'insecte est ornée de piquants le long de l'échine, ce qui en fait une menace redoutable lorsqu'il charge ses adversaires. Malgré son apparence inhabituelle, il reste un animal instinctif et neutre dans son comportement.

(1) Charge : Si le monstre réussit à charger (il lui faut au moins 3 mètres de distance) alors il aura un bonus de +2 pour toucher ou ses adversaires qui sont sur son trajet.

(2-3) Empalement : Le monstre s'il réussit son attaque à 50% de chance d'empaler sa victime et de doubler les dégâts

(4-5) Coup puissant : si cette attaque spéciale touche l'adversaire cette attaque sans jet de protection possible aura pour effet de projeter la créature sur 7-12 mètres (1d6+6) y compris en hauteur. Les dégâts sont à l'appréciation du MD en fonction de la distance et des conditions de l'impact, chute en hauteur 1d6 tous les 3m etc...

(6) Souffle : 1 fois par jour le Tarusque souffle par ses naseaux un jet de flamme sur un carré de 6 mètres de coté (Jet de protection contre les souffles) divisé par deux si réussit.

TAUPINIER



FRÉQUENCE : *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DÉPLACEMENT : *9 mètres*
DÉS DE VIE : *9*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *80%*
TYPE DE TRÉSOR : *sans*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (1d8), griffes (1d6), 1-8 tentacules*
ATTAQUES SPÉCIALES : *infection fétide voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *camouflage naturel, résistance aux dégâts non magique voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Semi*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : G 4 à 6 mètres de long
CAPACITÉ PSI : *Sans*

Modes d'attaque/défense : Le taupinier utilise son camouflage naturel pour tendre des embuscades à ses proies, qu'il attaque avec sa morsure, ses tentacules.

NIVEAU / VALEUR EN PX *: II / 350*

Taupinier (GP458) : Le taupinier est un octopode ruminant c'est une créature étrange et rare, ressemblant à un mélange de poulpe et de sanglier. Sa taille imposante, ses longs tentacules tachetés de rouge et de blanc, ainsi que sa queue armée de piquants, en font une créature redoutable. L'odeur fétide qu'il émet peut infecter ses adversaires, les rendant malades. Bien que son apparence soit étrange, il reste un animal plutôt instinctif et neutre dans son comportement.

Créature informe : Ignore les coups critiques
Constriction ; Cette attaque si elle est réussie peut broyer son adversaire en lui infligeant des dégâts contondants de constriction, 2d8 mais peut aussi chercher à l'étouffer et rajoute 1d8 / round de dégât supplémentaires.
Engloutissement rapide si la taille de la victime n'excède pas 1 ;50m alors le taupinier peut l'engloutir en un round. La victime meurt immédiatement.

BADRILLO

FRÉQUENCE : très *rare*

Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *6*
DÉPLACEMENT : *36 mètres*
DÉS DE VIE : *7+2*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : sans
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (2-12), griffes (2-5) (2-5), queue (Dard) 1-10) + poison*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Pattes arrière (2-8) (2-8)*
DÉFENSES SPÉCIALES : *surpris seulement sur 1 sur 6*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *20%*
INTELLIGENCE : *Animale*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G jusqu'à 2 mètres au garrot*
CAPACITÉ PSI : *Sans*

Modes d'attaque/défense : Le tigre tricornu utilise sa vitesse pour tendre des embuscades à ses proies, qu'il attaque avec sa morsure, ses griffes et parfois sa queue munie d'un dard

NIVEAU / VALEUR EN PX *: V / 550+10/pv*

Le Tigre tricornu (GP416) est une créature sauvage et très rare, ressemblant à un tigre noir avec des pattes torses et une rangée de cornes pointues sur son front. On dit qu'il est souvent utilisé comme monture par des chevaliers audacieux *(Voir illustration Objet magique Hallebarde*). Ce prédateur puissant peut infliger des dégâts importants grâce à sa charge cornue et à ses morsures acérées. Sa résistance à la magie est symbolique de sa nature instinctive et sauvage.

Marque de contrainte : si le Badrillo réussi son attaque de morsure, celle-ci doit réussir un jet de protection sous la constitution sinon celle-ci recevra une marque maudite qui impose un malus permanent de -4 à ses jets d'attaque, de caractéristiques, de sauvegarde et de compétence. Jusqu'à ce que la victime soit libéré de la malédiction (Par un prêtre de niveau 10 ou plus) ou que le monstre soit tué.
Éventration : Si un Badrillo touche une créature avec deux attaques naturelles alors elle double les dégâts de ces deux attaques.
Immortalité Mythique : Si la créature se fait tuer, elle revient à la vie 24h après quelques soit l'état de son corps.
Rugissement : Le Badrillo 3 fois par jour peut pousser un rugissement sauvage les créatures à moins de 18m doivent se sauvegarder sous la sagesse ou être terrifiées pendant 1-6 tours durant lesquels ils effectuent leurs jets d'attaque et de sauvegarde à -4

VER CARPISSISTE



FRÉQUENCE : très *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-6*
CLASSE D'ARMURE : *7*
DÉPLACEMENT : *3 mètres*
DÉS DE VIE : *2+3*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *90%*
TYPE DE TRÉSOR : I,
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (1d4 + 3)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *humaine*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *P de 30 à 50cm*
CAPACITÉ PSI : *80*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: I / 50*

Ver Carpissiste (GP386): cet animal ressemble à un colonne visqueuse, du diamètre de sa propre taille, terminée par une tête triangulaire, avec un seul œil vert et une grande gueule garnie de crocs.

Graine de monstre : Par une action complexe, on peut extraire la graine qu'il possède dans un orifice de son estomac. Si on la sème dans un sol fertile, au bout de 2d6 semaines il se formera alors un autre ver Carpissiste en pleine santé.

Regard Scrutateur : Le regard d'un ver Carpissiste permet détecter toutes présence de vie et de lire les pensées de la créature qui se trouve dans un rayon de 12 mètres comme s'il s'agissait d'un E.S.P ou lecture psionnique avec 3 rounds de concentration. Il s'agit d'un effet psionique et le jet de sauvegarde est basé sous l'intelligence -4 Si le jet est raté alors le ver connait toutes les peurs et les faiblesses de la créature et peut lancer une frappe psionnique efficace et adaptée.

Frappe Psionique Le ver pourra alors décider en toute connaissance si la créature est fatiguée il tentera de l'endormir, si elle craint la lumière, il l'éblouira, elle pourra tenter aussi paralysie, la peur ou lui faire craindre un élément dont il est vulnérable comme le mal, le froid, le feu, poison, d'acide, de foudre, ou d'autres types de dégâts. Si elle ne connait pas la faiblesse de la créature elle tentera une attaque aléatoire Le nombre de points psionique à dépenser dépendra essentiellement du niveau de la créature ciblée Ex : niveau 12 (x4) cela coutera 48 points psionniques.

Les créatures psioniques peuvent récupérer 1 points psioniques toutes les 4 heures, en se reposant ou en méditant.

Cri d'alarme assourdissant : Afin de rameuter sa horde ou d'avertir son maître (Elle peut être domestiquée) la créature pousse un cri assourdissant pendant 1-6 tours toutes créatures qui rate leur jet de protection sous la constitution -4 devienne provisoirement sourd.

DRAGON GUEPE




FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *5*
DÉPLACEMENT : 12 au sol *24 mètres en vol*
DÉS DE VIE : *12 dès de vie*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *80%*
TYPE DE TRÉSOR : *I, Gemmes, objets magiques*
Nbre D'ATTAQUES : 4
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (1d8 + 3), 2 griffes (1d6 + 2), queue (1d4 + 1)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *Standard*
INTELLIGENCE : *humaine (10)*
ALIGNEMENT : *Neutre*
TAILLE : *G 7 à 8 m de long*
CAPACITÉ PSI : *Sans*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: VI / 2 550*

Vitesse surnaturelle : 1 fois par jour double ses déplacements pendant 2-8 rounds

Souffle de Givre : Souffle un cône de givre sur 9 mètres qui nécessite un jet de protection contre les souffles sous peine d'être paralysé, immobilisé par la glace environnante pendant 3-6 tours. (1d4+2)

Aura Statique : Les dragon guêpe peuvent 1 fois par jour s'entouré d'une aura d'électricité crépitante qui dure 8 à 12 tours (La créature peut dissipée cette aura pour utiliser son souffle de givre ou permettre à une personne de la monter) Toute créature qui veut traversée l'aura électrique perdra 8d6 de dégât/ round ou bien tentera un jet de protection sous la dextérité divisée par deux si le jet échoue la créature ne prendra que la moitié des dégâts.

DEMON XABISTE

FRÉQUENCE : très *rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE : *-1*
DÉPLACEMENT : *18 au sol 63 mètres en vol*
DÉS DE VIE : *15 dès de vie*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : Bx3, J, K, L, M *gemmes*
Nbre D'ATTAQUES : 3
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (2d8 + 3), 2 griffes (1d6)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *« Voir ci dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir ci dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *60%*
INTELLIGENCE : *Exceptionnelle*
ALIGNEMENT : *Chaotique Mauvais*
TAILLE : M (2,10m)
CAPACITÉ PSI : *220*

NIVEAU / VALEUR EN PX *: VII / 2250 +10/pv*

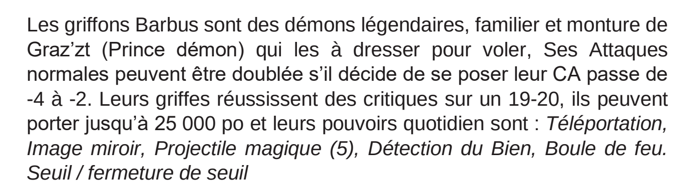
Ces Démons Xabiste sont un croisement entre une mouche et un démon, bipède il est équipé d'une armure chitineuse, comme les mouches il peut marcher sur les murs et les plafonds, ses mandibules aiguisées permettent de mordre jusqu'au sang., ils ont l'infravision et peuvent lancer Ténèbres (dans un rayon de 3 mètres) et de se téléporter. De plus ces démons possèdent les sorts suivant à volonté : *Détection de l'invisibilité, Détection du bien,* Télékinésie (poids 1500 po)
Le toucher de ses démons cause *Effroi* comme la baguette.

Bourdonnement : il peut bourdonner avec une voix horrible, ce son à une chance (égale à 100% moins 10% par niveau ou dé de vie de chaque adversaire) de plonger l'adversaire dans un sommeil comateux. La vérification s'effectue tous les rounds, les victimes doivent être arrosées d'eau ou secouées vigoureusement. Autrement le sommeil dure de 2-8 heures.
Ils sont Touchés que par des Armes +2 ou mieux. S'il est acculé, il tentera un seuil pour invoquer 1-2 autres démons.
Invocation de démon majeur : Chaque jour ils peuvent ouvrir un seuil pour 1-2 démons type VI (60%) sans échec.
Préscience :Le démon peut à tout moment s'il se concentre, voir toutes les futurs possibles, cela nécessite un tour de concentration (Qui laisse la place à un tour d'attaque d'opportunité) au bout duquel il gagne un Bonus de +6 à tous ses jets de sauvegarde, d'attaque, de CA.

GRIFFON BARBU



FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1*
CLASSE D'ARMURE : *-4*
DÉPLACEMENT : *9 au sol 90 mètres en vol*
DÉS DE VIE : *18 dès de vie*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *20%*
TYPE DE TRÉSOR : U, Z *trésors légendaires, Reliques*
Nbre D'ATTAQUES : 4
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Morsure (3d8 + 3), 2 griffes (3d6 + 2)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *« Vol » surprise 2 sur 6*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Ils sont Touchés que par des Armes +3 ou mieux, ignorent les dégâts de feu et de poison.*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *80%*
INTELLIGENCE : *Génial*
ALIGNEMENT : *Mauvais Chaotique*
TAILLE : *G (10 à 12 mètres d'envergure)*
CAPACITÉ PSI : *Sans*
NIVEAU / VALEUR EN PX *: IX / 20 000 (pour leur forme matérielle)*



Les griffons Barbus sont des démons légendaires, familier et monture de Graz'zt (Prince démon) qui les à dresser pour voler, Ses Attaques normales peuvent être doublée s'il décide de se poser leur CA passe de -4 à -2. Leurs griffes réussissent des critiques sur un 19-20, ils peuvent porter jusqu'à 25 000 po et leurs pouvoirs quotidien sont : *Téléportation, Image miroir, Projectile magique (5), Détection du Bien, Boule de feu. Seuil / fermeture de seuil*

Aura de Peur : Toutes personne qui voit un griffon barbu doit réussir un jet sous la sagesse -4 sous peine d'être soumise à une peur intense qui diminue sont moral est des jets de protection à -2.
Trésor légendaire : Dans leur nid abyssal les glyphes barbus recueillent les plus beaux et plus magnifiques trésors. Non pas monétaire mais les plus riches en énergie magique.
Portail planaire : Dans les fissures de leur barbes immenses tourbillonne parfois l'énergie bleutée d'un portail planaire. Le glyphe autorise ou non certaine créature à emprunter le portail qui permet de se rendre à un endroit précis du plan. La créature qui veut franchir le portail doit réussir un jet sous la force / 2 pour passer en les poils dense de la barbe ou subir 6d6 de dégât lié à la force du champs planaire. La créature peut réessayer avec l'accord du griffon.

Immortalité : Si le griffon barbu est tué par un terrien, son corps se met à s'agiter et à se convulser spasmodiquement pendant 1 à 4 rounds. Quand ce temps est écoulé son corps s'immobilise puis se transforme en flaque d'eau et s'évapore. Le griffon barbu se reconstitue en hibernation dans son royaume des abysses ou il lutte contre Démongorgon et Orcus. Il reste dans cet état comateux pendant des centaines d'années à moins qu'on ne le réveille plus tôt au moyen de rituels complexes. Le griffon Barbu ne se reproduit pratiquement pas au sens ou il ne peut pas avoir beaucoup d'œuf, Cette reproduction ce produit tous les siècles et est extrêmement rare car il ne s'avent plus très bien s'occuper des poussins et ceux ci ont du mal à casser leur coquille particulièrement dure.

TABLE (III.E.) 7.

TRÉSOR (DÉTERMINATION ALÉATOIRE)

Résultat		Valeur en xp.	Valeur à vente (po)
01	*Almanach de Twitten (M)*	*2000*	*50000*
02–04	*Amulette de Communication*	*500*	*1000*
05-06	*Ampoule à Tourments (M)*	*100*	*600*
07	*Bâton de Murgen (M)*	*2500*	*25000*
10	*Baume de Guérison Féerique*	*200*	*600*
11–12	*Bible de Teramo (C)*	*1200*	*5000*
13–18	*Braquemart Tace (Dague)*	*700*	*4500*
19–21	*Brindille de Murgen (M)*	*300*	*700*
22	*Cadensis à six cordes (M)*	*400*	*1000*
25–28	*Caillou Pétrifiant (M)*	*200*	*1500*
29–34	*Cairbra an Meadhan (Artéfact)*	*2000*	*30000*
35	*Calcul biliaire de l'ogre Heulamidès*	*700*	*3000*
36	*Carte à figurines mobiles (M)*	*800*	*5000*
37-40	*Chapeau de Sagesse (C)*	*300*	*2000*
41	*Clochette de Communication (M)*	*250*	*2000*
42	*Collier des Fées*	*300*	*4000*
43-44	*Corne de Vache Magique*	*350*	*2000*
44	*Croix de Saint Elric (C)*	*750*	*9000*
45-46	*Dassenach (Epée)*	*600*	*8000*
47-49	*Écaille de Sandestin (M)*	*900*	*6000*
50	*Échiquier de Vus & Vuwas*	*1000*	*4000*
51	*Fils guetteur de la Vierge (M)*	*20*	*200*
52-55	*Fleurs Magiques de Melancthe*	*20*	*50*
56	*Flûte de Pan*	*1000*	*8000*
57	*Fourreau de Murgen (M)*	*500*	*8000*
58	*Hallebarde Vampirique (Maudit)*	*N/A*	*N/A*
59	*Hanap magique (M)*	*1200*	*6000*
60	*Infaillible*	*1500*	*15000*
61	*Kahantus (Epée)*	*1500*	*10000*
62	*Longue Vue de Recherche (M)*	*100*	*1000*
63-67	*Lucanor (M)*	*200*	*2000*
68	*Miroir de la Symétrie Diaphane (S)*	*300*	*2000*
69	*Miroir de vérité (M)*	*250*	*2500*
70	*Nonpareilles (Gemmes d'Irely)*	*1750*	*12000*
72-80	*Œil-de-la-Maison (M)*	*500*	*1000*
81-87	*Perle Verte (Maudit)*	*N/A*	*N/A*
88	*Persilian (Mirroir Magique)*	*1800*	*20000*
89	*Pierre de l'oubli (I)*	*300*	*2500*
90	*Portes de fer (Portail Dimensionel)*	*N/A*	*N/A*
91	*Pustule des montagnes vivantes d'Irerly*	*800*	*5000*
92	*Pyromite*	*100*	*200*
93	*Saint Graal (Artéfact) (C)*	*4000*	*30000*
94	*Sensibilateur Mental d'Hippolito (M)*	*300*	*2000*
95	*Talisman de jade Bleu de Tamurello (M)*	*400*	*3000*
96	*Talisman de Sainte Uldine*	*1000*	*8000*
97	*Toison Mythique de Sartzanek*	*6000*	*20000*
97-99	*Vorner et Skel (Boucles d'oreille)*	*400*	*2000*
00	*Zil (Epée)*	*1000*	*8000*



Almanach de Twitten

Ouvrage d'une grande complexité, l'Almanach de Twitten est le fruit de l'ingéniosité du sorcier Twitten. Il permet de voyager à travers les 10 mondes de Chronos, ces vastes étendues où la magie et la réalité s'entremêlent de manière indissociable. "Ces neuf lieux, ainsi que la Terre Gaïane, forment les dix mondes de Chronos qui les a tous embrochés sur son axe. Par un travail ingénieux, j'ai bridé l'axe et l'ai maintenu fixe : telle est l'ampleur de mon œuvre. Parmi ces neuf mondes, je mets en garde contre Paador, Nith et Woon; Hidmarth et Skurre sont des endroits purulents infestés de démons. Cheng offre peut-être bien aux sandestins un habitat plaisant, mais rien n'est moins sûr ; quant à Pthopus, il est franchement insipide. Seul Tanjecterly tolérera des êtres humains.
Dans chaque partie, l'almanach donne en détail le cycle des vibrations et indique par laquelle l'entrée et la sortie peuvent être effectuées. Avec l'almanach est la clef - et seule cette clef percera la brume et permettra le passage. Ne perdez pas la clef ! L'almanach ne servirait plus à rien. Les calculs doivent être effectués avec précision. À la périphérie de la vibration, la clef ouvre une porte d'accès à l'endroit où elle est utilisée. Le nœud central est immuable. Sur Terre, il se dresse là où je l'ai planté. Sur Tanjecterly, il se trouve au centre de la Place des Conférences, dans la ville d'Asphrodiske, où demeurent bien des pauvres âmes. Visbhume, un voyageur audacieux et rusé, a compris la valeur inestimable de l'Almanach. Après avoir dérobé le précieux ouvrage, il s'est lancé dans une quête à travers Tanjecterly, guidé par les secrets contenus dans ses pages. Tel est le domaine de Chronos. D'aucuns disent qu'il est mort mais, celui qui voudra découvrir son fantôme, qu'il tourne simplement l'axe entre deux doigts et il apprendra sa vérité. C'est ce que je dis, moi, Twitten de la Terre gaïane."
Il se présente sous la forme d'un livre long et étroit, avec des plats de couverture en métal noir. Le dos sert d'étui contient une clef : à une tige de métal noir à neufs pans, terminer par un bouton d'or. Chacun des cotés est recouvert d'inscriptions dorées. Cet objet est indispensable pour celui qui désire se balader au-delà des mondes.

Amulette de Communication avec les Animaux (SG 151)

L'Amulette de Communication avec les Animaux est un joyau magique d'une rare et précieuse puissance, offrant à son porteur la capacité extraordinaire de comprendre et de communiquer avec les créatures du règne animal. Cette amulette fut offerte par le Roi Rhodion à Glyneth en témoignage d'une confiance et d'une amitié profondes. L'Amulette est finement ouvragée et ornée d'images délicates représentant des animaux variés, tels que des oiseaux en plein vol, des cerfs majestueux et des loups mystérieux. Chaque symbole est un hommage aux différentes formes de vie que l'amulette permet d'approcher et de comprendre. Lorsque l'amulette est portée, son pouvoir magique se manifeste, ouvrant un lien subtil entre le porteur et les créatures du monde animal. Cette connexion permet au porteur de comprendre les intentions, les émotions et les pensées des mammifères et des oiseaux, et de leur parler dans un langage compréhensible pour eux. L'amulette transcende les barrières linguistiques et culturelles, offrant une communication profonde et intuitive. Les oiseaux révèlent les secrets des cieux, les mammifères partagent les histoires des bois et des champs, et les créatures sauvages deviennent des alliées dans les aventures du porteur. Cependant, il est important de noter que l'amulette n'accorde pas un contrôle total sur les animaux. Ils restent des êtres indépendants, et leur coopération dépendra de facteurs tels que la confiance, le respect et les intérêts communs. L'amulette facilite la communication, mais elle ne garantit pas l'allégeance des créatures. L'amulette porte également une protection magique qui empêche les animaux de percevoir le porteur comme une menace. Cela garantit une interaction sûre et pacifique, favorisant un échange mutuellement bénéfique entre les humains et les animaux. **En raison de la nature profondément entropique des objets créent par les fées si quelques joueurs venaient à posséder plusieurs de ses objets de cette nature leurs pouvoirs n'en seront que diminués ou possèderaient des effets totalement chaotiques. Il nécessite aussi d'être utiliser tous les jours sans quoi il cesse de fonctionner pour son propriétaire actuel.**



Ampoule-à-tourments (GP436)

L'Ampoule-à-tourments est un objet magique sinistre, à la fois intrigant et redoutable. Cette ampoule apparemment ordinaire détient un pouvoir sombre et dangereux, capable de déchaîner une attaque féroce de guêpes en libérant son contenu. L'histoire de Visbhume, qui était connu pour voyager avec l'une de ces ampoules, ajoute une touche de mystère à son utilisation. L'Ampoule-à-tourments ressemble à une ampoule en verre, peut-être de la taille d'une petite main, scellée hermétiquement pour contenir son contenu mortel. Son extérieur ne laisse rien présager de la violence qui peut en découler.
Lorsque l'ampoule est brisée, un enchantement puissant est déclenché. En un instant, une centaine de guêpes en émergent, libérées de leur confinement magique. Ces guêpes, animées par une magie malveillante, sont prêtes à attaquer tout être vivant à portée.
Les guêpes de l'Ampoule-à-tourments attaquent de manière agressive, piquant leurs cibles avec venin. Le venin provoque une douleur intense et des sensations de brûlure, créant une expérience de tourments physique et psychologique. Les cibles piquées peuvent être submergées par la douleur et la confusion, rendant difficile la résistance à cette attaque. (Voir bourdon MM2 Page 8)
L'histoire de Visbhume et de son habitude de voyager avec l'Ampoule-à-tourments peut laisser penser à diverses raisons possibles. Peut-être l'utilisait-il comme arme de dissuasion, une sorte de défense personnelle contre les agressions potentielles. Ou peut-être l'utilisait-il comme moyen de punir ou d'intimider ceux qui se dressaient contre lui.
Cependant, il est important de noter que l'utilisation de l'Ampoule-à-tourments est controversée et potentiellement dangereuse. Libérer un essaim de guêpes en pleine attaque peut entraîner des conséquences graves, tant pour les cibles que pour l'utilisateur.

Bâton de Murgen

Ce bâton magique de 1.30m est fait d'un bois noir et lisse, et il est orné d'un anneau d'or à son extrémité. Il appartenait au sorcier Murgen, qui l'utilisait pour lancer des sorts puissants et variés. Le bâton de Murgen permet à son porteur de choisir un sort parmi les suivants à chaque fois qu'il l'utilise : *boule de feu, charme-personne, clairvoyance, confusion, détection des pensées, dissipation de la magie, domination, éclair, invisibilité, lévitation, métamorphose, mur de force, nuage mortel, porte dimensionnelle, protection contre le mal, rayon affaiblissant, sommeil ou télékinésie.* Le sort choisi est lancé comme si le porteur était un magicien du niveau de Murgen (20e niveau). Le bâton peut être utilisé une fois par jour.
Le bâton de Murgen est un objet très puissant, mais aussi très dangereux. Il exige une grande maîtrise de la magie pour être utilisé correctement. Si le porteur n'est pas un magicien, ou s'il est d'un niveau inférieur à 12, il doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à chaque fois qu'il utilise le bâton. S'il échoue, le sort se retourne contre lui ou produit un effet aléatoire (voir la table des maléfices magiques). De plus, le bâton est lié à l'esprit de Murgen, qui peut tenter de prendre le contrôle du porteur si celui-ci abuse du pouvoir du bâton. Le porteur doit alors réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être possédé par Murgen pour un nombre de tours égal au nombre de fois qu'il a utilisé le bâton dans la journée.
Le bâton de Murgen est un objet unique et très recherché. Il peut être trouvé dans la forêt enchantée de Tantrevalles, où il est gardé par les créatures fidèles à Murgen. Il peut aussi être la cible de convoitises de la part d'autres sorciers ou d'aventuriers ambitieux.
Géographiquement plus l'objet se rapproche de Swer Smod plus il devient puissant mais plus il se rapproche du palais de Murgen plus celui-ci ou ces deux diables gardiens Vus & Wuvas auront des chances de le détecter et tenteront alors de le récupérer.

Baume de Guérison Féerique

Objet Magique (Pommade), Commun
Le Baume de Guérison est une pommade magique qui possède des propriétés curatives remarquables, capable de guérir les blessures mineures et de favoriser la régénération rapide de la chair endommagée. Il s'agit d'un petit pot en métal, d'environ 5 cm de diamètre, qui contient une pâte verdâtre et odorante. Le baume est fabriqué à partir de plantes médicinales Contient de 1 -6 doses
Effet : Lorsque le Baume de Guérison est appliqué sur une blessure, qu'il s'agisse d'une coupure, d'une éraflure ou d'une brûlure superficielle, il agit presque instantanément pour accélérer le processus de guérison. Les propriétés magiques de la pommade stimulent la régénération cellulaire et favorisent la croissance rapide des tissus sains.
Guérison rapide : Les blessures mineures traitées avec le Baume de Guérison guérissent en quelques minutes à peine (3d6+6). Les coupures se referment, les brûlures disparaissent et la chair redevient intacte, laissant à peine une cicatrice ou une marque.
Limites : Le Baume de Guérison n'est efficace que sur les blessures superficielles et les dommages mineurs à la peau. Il ne peut pas guérir les blessures graves, les fractures osseuses, les maladies ou les affections plus profondes.
Origines : Les alchimistes et les herboristes ont longtemps recherché des moyens de guérison rapides et efficaces. Le Baume de Guérison est le fruit de leurs expérimentations et de leur expertise dans la manipulation de la magie curative.

Bible de Teramo

Objet rare (religieux), légendaire (magique)
Ce manuscrit parcheminé est écrit en latin (371 x 253 millimètres ; 427 feuillets) plus communément appelé Bible Teramo est écrit sur deux colonnes, en gothique ronde. Il est accompagné d'un ample programme iconographique : 75 miniatures, 164 initiales ornées, figurées et dorées et de nombreuses initiales plus petites filigranées alternativement en bleu et en rouge,
Le manuscrit produit dans la région de Teramo, dans les Abruzzes, Cette Bible chrétienne en un seul volume est une forme plus
Ancienne de la version la plus familière, composée uniquement du Pentateuque, des Psaumes et du Nouveau Testament.
Le manuscrit est caractérisé par un langage giottesque de type adriatique, rehaussé par l'utilisation de vaste gamme de couleurs raffinées et animé par un répertoire de drôleries.
C'est au cœur des Abruzzes, à l'ombre des montagnes italiennes que naquit cette bible d'une beauté inégalée. Les moines de l'abbaye de San Pietro avaient consacré des années à la transcription méticuleuse des Saintes Écritures, embellies d'enluminures d'une rare finesse. Chaque page était une célébration, chaque enluminure, une prière silencieuse.
Mais, telle une étoile filante dans le ciel nocturne, la Bible d'Abruzzes ne devait pas rester longtemps dans son lieu d'origine. Elle fut volée par un jeune noble, Lucio di Venezia, qui espérait l'utiliser pour séduire une dame de la cour de Florence. Mais les routes étaient dangereuses à cette époque, et Lucio fut dépouillé de son trésor par des brigands avant même d'atteindre sa bien-aimée.
Les années passèrent, et la bible changea de mains à de nombreuses reprises. Elle fut prise comme butin de guerre, échangée contre des terres, et même cachée au fond d'un puits lors d'une épidémie de peste. Mais le destin de ce précieux manuscrit semblait lié à l'Angleterre.
Un marchand anglais du nom de Geoffrey Blackwood, fasciné par les trésors d'Europe, découvrit la bible chez un antiquaire à Venise. Ignorant son origine mais reconnaissant sa valeur, il la fit embarquer à bord de son navire, le "Dorset's Pride", en direction de l'Angleterre.
Mais la mer n'était pas clémente. Une violente tempête engloutit le navire, et avec lui, la bible. Tous la crurent perdue à jamais. Pourtant, le destin avait d'autres plans. Échouée sur les rivages de la Cornouailles, la bible fut retrouvée par un pêcheur. Les pages étaient trempées, certaines enluminures effacées, mais sa beauté demeurait intacte.
Le pêcheur la vendit au monastère de l'ile de Wanish où les moines, émerveillés par sa splendeur, la restaurèrent avec soin. Elle demeura là, vénérée et protégée, pendant des siècles. Jusqu'à ce que Les Goths envahissent la côte nord de Dahaut et pillèrent l'île de Whanish, où ils ont saccagé le monastère et brûlé la grande bibliothèque. Mais la bible de Teramo en réchappa, grâce à un jeune moine du nom de Umphred qui mener sa quête spirituelle, il la sauva des ruines et la garde encore aujourd'hui précieusement au sein de la cathédrale du Lyonesse.

Cette antique relique est bien plus qu'un simple recueil de textes sacrés. Elle émet une aura de pouvoir et de mystère, et ceux qui la portent ressentent la présence divine qui l'anime.

Compréhension Divine : Toute créature qui lit la Bible Chrétienne de Teramo gagne un bonus de +2 à ses jets de sagesse à tous ses jets de protection liés à la sagesse.
Éclairage Sacré : Une fois par jour, le porteur de la Bible peut utiliser une action pour illuminer les environs d'une lumière éclatante d'une portée de 20 mètres pendant 1 minute. Les créatures hostiles ou maléfiques dans cette lumière subissent un malus de +2/-2 aux jets d'attaque et de sauvegarde.
Prières de Guérison : Trois fois par jour, le porteur peut lire un passage spécifique de la Bible pour lancer le sort soin à son niveau de lanceur de sorts.
Protection Divine : Le porteur de la Bible a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et les peurs d'origine magique.

Révélation Cachée : En méditant sur la Bible pendant 1 heure, un prêtre ou un clerc peut choisir de prier pour obtenir des connaissances cachées. Une fois par jour, il peut poser une question ou demander des conseils divins. Le MD (maître du donjon) répondra de manière appropriée à la situation et à la question.

Lien Sacré : Une fois liée à un personnage ou un lieu, la Bible Chrétienne de Teramo ne peut être utilisée par personne d'autre. Si quelqu'un essaie de la voler ou de la prendre de force dans la cathédrale du Lyonesse, la Bible peut émettre une lumière éblouissante et émettre une onde de choc magique qui inflige des dégâts radiants divins par round aux agresseurs (à la discrétion du MD)

Bénédiction Divine : Le porteur de la Bible peut utiliser une action par mois pour prononcer une restauration ou régénération sur un allié à portée.
Son utilisation requiert de vénérer le dieu chrétien tous les jours et de sacrifier 100 po d'objet de valeur chaque jour.

Il est a noté que cet artéfact fait partie d'un ensemble de 4 Artéfacts Religieux qui forme une combinaison sainte et sacrée : Le Saint graal, le Talisman de Saint Uldine, La Croix de Saint Ulric, et la Bible de Chrétienne de Teramo. Les clercs d'alignement bons seront tentés de les collectionner tous les quatre car le pouvoir de chaque objet est démultiplié quand on en possède plusieurs. Si ont en possède deux le pouvoir est multiplié par deux et ainsi de suite (et leur poids pour les porter divisé par le même chiffre)

Lore : Les jésuites du Lyonesse reçoivent pour leur église de Sainte-Solace, alors en cours de construction, d'abord deux, ensuite trois des reliques saintes issus, pour la plupart de l'europe entière. Pour la deuxième occasion, les reliques font l'objet d'une fête de translation dans toutes ses splendeurs. Comme s'il s'agissait d'une entrée royale, le cortège, présidé par le clergé et les membres de la congrégation mariale, est accueilli aux portes de la ville par les autorités temporelles les plus illustres : « À la porte du Haidon, toute la famille royale, sa cour et l'évêque, ainsi que le père Umphred, se placèrent à la tête du cortège. Au son de la musique et des cloches de toutes les églises, les artéfacts saints furent transférés en l'église St.Solace »



Braquemart Tace (M143)

Dans les profondeurs mystérieuses de la magie, il existe des objets qui transcendent la simple utilité pour devenir des symboles de pouvoir et de destin. Le Braquemart Tace est l'un de ces objets. Cette dague, d'une beauté sombre et envoûtante, appartient à Murgen, un personnage dont la sagesse et la puissance sont reconnues dans tout le royaume. Mais ce n'est pas une simple dague. Elle détient le pouvoir de tuer un coarhald, une créature d'une puissance redoutable, un être qui, sous l'apparence d'un simple papillon, peut ouvrir des fils de communication entre des mondes et des êtres.
Lorsque Murgen confie cette dague à Shimrod, c'est pour une mission des plus délicates. Le coarhald, identifié comme Zagzig, a été repéré à Ys, une ville d'importance stratégique. La présence de cette créature à Ys n'est pas un hasard. Elle est le signe d'un complot, d'une trahison qui pourrait bouleverser l'équilibre du monde. Shimrod, armé du Braquemart Tace, est chargé de retrouver et d'interroger Zagzig, de comprendre ses intentions et, si nécessaire, de l'éliminer.
Mais la mission est périlleuse. Le coarhald, bien qu'apparaissant comme un simple papillon, est rusé et dangereux. Il peut tuer d'un simple souffle. C'est pourquoi Murgen donne à Shimrod le Braquemart Tace, une arme qui peut maîtriser cette créature. Mais Murgen préfère que Shimrod ramène Zagzig vivant, pour qu'il puisse être interrogé et que ses secrets soient révélés.

Le Braquemart Tace est une dague magique (1-4) qui confère un bonus de +4 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. De plus, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures extra planaires. Pouvoir spécial. Une fois par jour, le porteur du Braquemart Tace peut utiliser son action pour tenter de tuer instantanément un coarhald qu'il peut voir à moins de 9 mètres de lui. Le coarhald doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou mourir sur le champ. Si le jet de sauvegarde est réussi, le coarhald subit 10d10 points de dégâts nécrotiques.

Brindille de Murgen (GP140)

Objet Magique (Brindille), Rare
La Brindille de Murgen est un petit artefact magique doté d'un charme mystérieux et utile. Elle peut être utilisée pour voyager rapidement vers des destinations spécifiques en prononçant une incantation simple. il s'agit d'une petite branche de saule, d'environ 10 cm de longueur. Elle est très légère et très souple.
Utilisation : Pour utiliser la Brindille de Murgen, écrasez-la entre vos doigts tout en prononçant l'incantation : "Saule, Saule, emmène-moi maintenant où il faut que jaille."
Effet : Lorsque l'incantation est prononcée et que la brindille est écrasée, le porteur et jusqu'à deux compagnons de voyage immédiats sont instantanément téléportés vers une destination qu'ils ont en tête. La destination doit être familière au porteur, soit un endroit qu'il a visité auparavant ou dont il a une connaissance claire. La distance maximale de téléportation est d'environ 160 kilomètres (100 miles).
Recharge : Les Brindilles de Murgen sont à usage unique.
le magicien devient plus vulnérable aux attaques du feu, qui lui infligent des dégâts supplémentaires égaux à son modificateur de constitution.
Lore : La Brindille de Murgen tire son nom d'une légende ancienne liée à un druide nommé Murgen, connu pour sa maîtrise des voyages mystiques. On dit que la brindille était une offrande des esprits de la nature pour ses services rendus à la terre et aux éléments. Les voyageurs avisés qui possèdent cette brindille peuvent se déplacer rapidement d'un lieu à un autre, échappant ainsi aux pièges du temps et de la distance.

Cadensis à 6 cordes est un instrument musical magique d'une nature enchanteresse. Cet instrument unique a été prêté à Shimrod par Murgen, et il incarne la fusion de la musique et de la magie dans une harmonie captivante. Doté de propriétés extraordinaires, le Cadensis à 6 cordes joue de lui-même des airs entraînants, créant une expérience musicale exceptionnelle. L'apparence du Cadensis à 6 cordes est raffinée et élégante. Il est fabriqué à partir de bois finement poli et décoré avec des ornements délicats et magiques. Ses six cordes semblent vibrer avec une énergie mystique, prêtes à produire des mélodies enchanteresses. Ce qui distingue le Cadensis à 6 cordes des instruments ordinaires, c'est sa capacité à jouer de la musique de manière autonome. Lorsque les cordes sont touchées ou effleurées, elles émettent des notes et des mélodies harmonieuses qui semblent danser dans l'air. Les notes se combinent de manière magique pour créer des airs entraînants et envoûtants qui touchent l'âme de ceux qui les entendent. La magie qui anime le Cadensis à 6 cordes lui permet de jouer des airs variés, adaptés à l'ambiance ou à l'émotion du moment. Que ce soit pour une mélodie joyeuse et vivante ou pour une composition mélancolique et douce, l'instrument sait s'adapter pour créer une expérience musicale profondément captivante.
La magie du Cadensis à 6 cordes n'est pas seulement réservée à son joueur. Les mélodies qu'il émet ont le pouvoir de toucher et d'influencer les émotions de ceux qui les entendent. Les auditeurs peuvent être transportés dans un état d'euphorie, de rêverie ou de mélancolie, en fonction de la mélodie jouée.

Le Cadensis à 6 cordes est un instrument magique qui confère un bonus de +1 aux jets de Charisme (Persuasion) effectués avec lui. De plus, il permet au joueur de lancer certains sorts sans consommer de composantes matérielles ni d'emplacement de sort.

Caillou Pétrifiant, est un artefact magique d'une nature trompeuse mais puissante. Ce petit caillou, en apparence insignifiant, détient le pouvoir d'infliger une obéissance absolue à ceux qui en sont touchés, créant une situation aussi mystérieuse que captivante. L'histoire du Caillou Pétrifiant offert à Madouc par le roi Throbius ajoute une touche d'intrigue à son pouvoir envoûtant. Extérieurement, le Caillou Pétrifiant ressemble à n'importe quel autre caillou que l'on pourrait trouver au sol. C'est sa simplicité qui rend son pouvoir d'autant plus redoutable, car il ne semble pas suspect à première vue. Le pouvoir du Caillou Pétrifiant se déclenche lorsque quelqu'un le touche. Dès qu'une personne entre en contact avec le caillou, elle est instantanément submergée par une sensation d'obéissance et de soumission. Elle devient alors incapable de désobéir à l'utilisateur du caillou, qui détient le contrôle total sur ses actions et décisions. Pour annuler l'effet de l'obéissance, l'utilisateur doit toucher le postérieur de la victime avec le même Caillou Pétrifiant tout en criant "pars !". Une fois que ces conditions sont remplies, la personne reprend son libre arbitre et retrouve sa volonté propre.
Cependant, il est important de noter que l'utilisation du Caillou Pétrifiant soulève des préoccupations éthiques et morales. Le contrôle total sur les actions et la volonté d'une autre personne est une forme de manipulation et de privation de la liberté individuelle. L'abus de cet artefact peut entraîner des conséquences graves et des conflits éthiques, en fonction des valeurs et des normes de la société.

Cairbra an Meadhan

Au cœur des Isles Anciennes, là où les légendes prennent vie et où les mythes façonnent le destin des hommes, se trouve la Cairbra an Meadhan, la Table des Notables. Ce n'est pas une simple table, c'est un symbole, un emblème de l'unité et de la grandeur des Isles Anciennes. Chaque détail, chaque gravure, chaque pied de cette table raconte une histoire, une épopée des temps anciens.

La Cairbra an Meadhan n'est pas seulement connue pour sa beauté ou pour son importance historique. Elle a servi de modèle, deux générations plus tard, à la légendaire Table ronde du roi Arthur de Cornouailles. Là où Arthur et ses chevaliers se sont réunis pour discuter des affaires du royaume, pour jurer allégeance et pour sceller leur destin, la Cairbra an Meadhan a joué un rôle similaire bien des années auparavant.
Actuellement, elle se trouve chez le roi Audry, un souverain sage et juste, qui comprend la valeur et l'importance de cette table. Mais il n'est pas le seul à la convoiter. Le roi Casmir, avec ses ambitions et ses désirs, brûle d'envie de récupérer la Cairbra an Meadhan. Pour lui, ce n'est pas seulement une table, c'est le pouvoir, c'est la légitimité, c'est le symbole ultime de la souveraineté sur les Isles Anciennes.
La Cairbra an Meadhan est donc bien plus qu'un objet. Elle est le témoin des époques révolues, des batailles épiques, des alliances forgées et des trahisons commises. Elle est le reflet de l'âme des Isles Anciennes, un rappel constant de l'unité et de la grandeur que ces terres ont jadis connu. Mais ce n'est pas tout. La table elle-même est un chef-d'œuvre d'artisanat. Avec un diamètre total de quatorze yards et onze ells, elle est construite en orme posé sur des poutres de chêne solides. L'anneau extérieur, mesurant cinq pieds de large, entoure une ouverture centrale d'environ onze yards de diamètre. Chaque segment de la table est gravé de glyphes mystérieux, qui, bien que maintenant illisibles, sont censés représenter les noms de vingt-deux personnes au service du fabuleux roi Mahadion.

La Cairbra an Meadhan est le cœur d'un jeu de pouvoir et d'ambition. Elle est le désir ardent du roi Casmir, qui voit en elle non seulement un symbole d'autorité, mais aussi un moyen d'unifier les Isles sous son règne. Pourtant, comme tout objet de désir, elle est insaisissable, échappant aux mains de ceux qui cherchent à la posséder, tout en influençant le destin des royaumes.
Ainsi, la Cairbra an Meadhan continue de jouer un rôle central dans les intrigues et les machinations des rois et des reines des Isles Anciennes, tout en restant un symbole éternel de leur histoire et de leur héritage.

Unité des Isles : Lorsque des alliés se tiennent autour de la table et unissent leurs intentions, ils bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence pendant les 24 heures suivantes. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par lune.

Sagesse des Anciens : Une fois par jour, en se concentrant sur la table pendant 10 minutes, un utilisateur peut invoquer la sagesse des anciens rois et héros des Isles Anciennes, obtenant ainsi une réponse à une question ou un conseil sur une décision à prendre.

Protection des Terres : Si la table est placée sur un territoire ou dans une forteresse, elle renforce les défenses naturelles et magiques de la région. Les ennemis qui tentent d'envahir ou d'attaquer le territoire subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque et de compétence.

Lien des Âmes : Les personnes assises autour de la table peuvent, si elles le souhaitent, partager leurs pensées, leurs souvenirs et leurs émotions les uns avec les autres, renforçant ainsi leurs liens et leur compréhension mutuelle.

Unité des Peuples : Lorsque des représentants de différentes factions ou peuples des Isles Anciennes sont assis autour de la table, ils sont sous l'effet d'un sort de "Zone de Vérité". Cela encourage l'honnêteté et la diplomatie lors des négociations.



Calcul biliaire de l'ogre Heulamidès

Type : objet merveilleux
Description : il s'agit d'un gros caillou grisâtre et rugueux, d'environ 10 cm de diamètre. Il est très lourd et dégage une odeur nauséabonde.
Pouvoir : une fois par jour, le porteur du calcul biliaire peut l'avaler et le régurgiter à volonté. Lorsqu'il avale le calcul biliaire, il bénéficie des effets suivants pendant 1 heure :
Il gagne un bonus de +4 à sa force et à sa constitution.
Il peut mordre ses ennemis avec ses dents, infligeant 1d8+4 points de dégâts perforants.
Il peut digérer n'importe quel aliment ou substance sans subir de dommages ou d'effets néfastes.
Il devient immunisé aux poisons et aux maladies.
Inconvénients : le porteur du calcul biliaire subit aussi les effets suivants pendant 1 heure :
Il perd 4 points d'intelligence et de charisme.
Il devient plus agressif et impulsif, ayant du mal à contrôler ses pulsions violentes et gourmandes.
Il devient vulnérable au feu et au froid.
Il attire la haine et la peur des autres créatures, qui le considèrent comme un monstre.
Restrictions : Seul un être de taille Moyenne ou supérieure peut avaler le Calcul Biliaire de l'Ogre Heulamidès.
Le nom de l'ogre Heulamidès a longtemps été associé à des légendes et des contes terrifiants racontés autour des feux de camp. On dit que l'ogre avait un goût pour les gemmes et les pierres précieuses, et qu'il les avalait. L'existence de ces objets magiques, bien que rares, semble corroborer l'une de ces histoires. Ces pierres sont souvent recherchées par les aventuriers en quête de pouvoir, mais ils sont également parfois considérés comme des curiosités macabres en raison de leur origine peu conventionnelle.

Carte à figurines mobiles

Au cœur des mystérieuses Isles Anciennes, où chaque recoin recèle des secrets et où la magie imprègne l'air, se trouve un artefact d'une puissance et d'une précision sans égales : la Carte à figurines mobiles. Cette carte, loin d'être un simple morceau de parchemin, est une représentation vivante et détaillée des Isles Anciennes. Chaque montagne, chaque vallée, chaque rivière y est gravée avec une minutie qui défie l'entendement.
Mais ce qui rend cette carte véritablement unique, ce sont les figurines en bois qui l'accompagnent. Sculptées avec soin à partir de racines de prunellier, ces figurines sont bien plus que de simples objets. Lorsqu'un magicien incante le sort sur l'une d'elles et prononce un nom, la figurine s'anime, se mettant en mouvement sur la carte pour indiquer l'emplacement exact de la personne qu'elle représente. Un spectacle fascinant, où la figurine parcourt la carte, se frayant un chemin à travers les montagnes et les forêts, jusqu'à atteindre sa destination.
Mais cette magie a ses limites. Les magiciens, avec leur aura protectrice, sont à l'abri de cette sorcellerie. Et le nombre de figurines que l'on peut animer dépend de la puissance du magicien qui les utilise. Lors d'une démonstration mémorable, Tamurello, avec une aisance déconcertante, a animé une figurine pour qu'elle représente le roi Casmir, la faisant courir à travers la carte jusqu'à Lyonesse Town. Carfilhiot, impressionné, a exprimé le désir d'en avoir davantage, révélant ainsi ses ambitions et ses conflits.
La Carte à figurines mobiles est donc bien plus qu'un simple objet. Elle est le témoin silencieux des intrigues, des ambitions et des jeux de pouvoir qui se trament dans les Isles Anciennes. Elle est le reflet de la puissance et de la maîtrise de ceux qui la possèdent, mais aussi de leurs désirs et de leurs craintes.

Chapeau de Sagesse (GP220) : est un artefact d'une rare puissance et d'une signification profonde. Créé par les fées, cet objet transcende les limites de la sagesse humaine, permettant à celui qui le porte de percevoir des vérités cachées et de discerner les aspects les plus profonds de l'existence. L'apparence du Chapeau de Sagesse est à la fois simple et énigmatique. Il ressemble à un chapeau élégant, peut-être confectionné à partir de feuilles de fées tissées avec des fils d'argent. Sa couleur et sa forme sont familières, mais il émet une aura de mystère et de puissance qui ne peut être ignorée.
Le véritable pouvoir du Chapeau de Sagesse réside dans sa capacité à accorder une sagesse incommensurable à celui qui le porte. Cette sagesse va au-delà des connaissances ordinaires et permet au porteur de discerner des vérités profondes et indiscernables pour la plupart des êtres, une fois porter le score de sagesse augmente progressivement jusqu'à un maximum de 20. Il permet de percevoir les subtilités de l'existence, de comprendre les motivations cachées et de distinguer la véritable nature des choses.
La capacité du Chapeau de Sagesse d'aider le porteur à percevoir l'indicible corruption de l'être est une caractéristique remarquable. Cela signifie que celui qui le porte peut déceler la dégradation morale et la corruption, même lorsque ces éléments sont cachés ou dissimulés. Cette perception accrue de la corruption peut être utilisée pour protéger et purifier, ou simplement pour gagner une compréhension plus profonde de la nature humaine.
Cependant, la sagesse que confère le Chapeau de Sagesse n'est pas dénuée de conséquences. La connaissance de vérités profondes peut apporter une clarté précieuse, mais elle peut aussi être déstabilisante et perturbante. La compréhension des aspects les plus sombres de l'existence peut peser lourdement sur l'esprit, et le porteur du chapeau pourrait se trouver confronté à des dilemmes moraux complexes. Son port et son utilisation nécessite un jet de protection contre les sorts.
L'origine féerique du Chapeau de Sagesse ajoute une dimension magique et mystérieuse à son pouvoir. Il incarne la sagesse ancestrale des fées et la capacité de ces êtres enchantés à voir au-delà de la surface des choses.

Clochette de Communication

Objet Magique (Clochette), Peu Commun
La Clochette de Communication est une petite clochette en argent finement ouvragée, accrochée à un ruban de soie. D'environ 5 cm de hauteur. Elle est très légère et très délicate. Elle ne produit aucun son lorsqu'on la secoue, sauf si on l'active avec un mot de passe.
Effet : En secouant la Clochette de Communication tout en pensant intensément à une personne spécifique que le porteur connaît, un son subtil et apaisant se fait entendre uniquement pour cette personne, peu importe la distance qui les sépare. La personne en question saura instinctivement que la clochette a été sonnée par quelqu'un qui souhaite communiquer avec elle.
Utilisation Limitée : La Clochette de Communication peut être utilisée trois fois par jour, avec un intervalle d'au moins une heure entre chaque utilisation. Il doit réussir un jet de sauvegarde de sagesse chaque fois qu'il utilise la clochette de communication, sinon il perd le contrôle du message et subit un effet aléatoire.
Lore : Les clochettes magiques comme celle-ci sont souvent créées par des mages désireux de rester en contact avec leurs alliés et leurs apprentis, même à distance. Ces objets sont populaires parmi les magiciens, les aventuriers et les guildes, car ils permettent de rester connectés même lorsque les distances sont importantes. Certains conteurs racontent même que des amoureux séparés utilisent ces clochettes pour envoyer des messages doux à travers les terres et les océans.

Collier des Fées

Description : Le Collier des Fées est un joyau exquis forgé à partir des perles les plus rares et chatoyantes, chacune capturant l'éclat des aurores boréales. L'ensemble est entrelacé avec des fils d'argent délicats qui créent une œuvre d'art magique à porter autour du cou. Les perles multicolores du collier brillent d'une lueur féerique, évoquant la grâce et l'élégance des créatures enchantées elles-mêmes.
Pouvoirs : Celui qui porte le Collier des Fées est béni par leur charme et leur beauté captivante. Il devient capable de susciter l'admiration et l'affection de tous ceux qu'il rencontre. L'aura de charme qui émane du collier agit tel un doux sortilège, apaisant les cœurs et adoucissant les esprits. Les interactions sociales sont facilitées, les sourires sincères abondent, et les nœuds politiques se démêlent. De plus, le collier confère une protection surprenante lors des voyages à travers différents plans. Il aide à éviter les rencontres hostiles et à traverser les dimensions avec une plus grande sécurité. Le porteur du collier gagne un bonus de +4 à son Charisme, et peut utiliser le sort Charme-personne une fois par jour, avec un jet de sauvegarde à -2 pour la cible.
Le porteur du collier est immunisé contre les sorts et les effets magiques qui affectent son apparence ou son esprit, tels que Métamorphose, Hypnose, Peur, etc.
Le porteur du collier peut voyager dans les plans différents, en utilisant le sort Porte dimensionnelle une fois par jour. Il peut ainsi se rendre dans le pays des fées qu'il connait, ou dans tout autre plan qu'il connaît ou qu'il désire visiter. Il peut emmener avec lui jusqu'à trois compagnons, à condition qu'ils soient en contact physique avec lui.
Conditions d'utilisation : Le Collier des Fées demande une âme sincère et un cœur noble pour fonctionner à son potentiel maximal. Il nécessite un alignement bon, et ne peut pas être utilisé pour manipuler ou tromper autrui, car il tire sa puissance de la bonté inhérente du porteur. Les intentions sournoises ou malveillantes annuleront les effets du collier et le porteur peut alors changer de sexe. De plus, son pouvoir de protection planaire s'active automatiquement lorsque le porteur se déplace entre les plans, sans nécessiter d'activation consciente.
Histoire et Légendes : L'histoire du Collier des Fées remonte à des temps anciens où les fées et les mortels coexistaient plus étroitement. Les artisans féeriques ont créé ce collier dans l'espoir de renforcer les liens entre les deux mondes, en permettant aux mortels de goûter à la magie bienveillante des fées. On dit que le collier a été offert comme un présent de paix et d'amitié entre les deux peuples, un témoignage de la beauté qui peut émerger lorsque les différences sont mises de côté.

Corne de Vache Magique est un artefact simple mais étonnant, qui incarne la symbiose entre la nature et la magie. Cette corne a le pouvoir de produire soit du lait, soit de l'hydromel en fonction de la façon dont elle est tenue. Sa nature enchantée rappelle la puissance de la nature et la possibilité d'utiliser la magie pour renforcer les ressources naturelles.
L'apparence de la Corne de Vache Magique est celle d'une corne de vache authentique, soigneusement polie et sculptée pour mettre en valeur sa beauté naturelle. Les détails du veinage du matériau et la courbure gracieuse de la corne en font un objet d'une grande esthétique.
La magie de la corne réside dans la façon dont elle est tenue. Lorsque la corne est tenue d'une certaine manière, elle produit du lait frais et crémeux. Cette version magique du lait a une saveur exceptionnelle et peut être utilisée pour la cuisson, la préparation de plats ou simplement pour être consommée telle quelle.
D'une autre manière, lorsque la corne est tenue différemment, elle produit de l'hydromel, une boisson alcoolisée à base de miel. L'hydromel issu de la Corne de Vache Magique a un goût délicieux et envoûtant, et il peut être apprécié comme boisson festive ou lors de célébrations spéciales.
Le mystère de la Corne de Vache Magique réside dans la compréhension de la manière de la tenir pour obtenir le résultat désiré. Les détenteurs de cette corne doivent connaître et maîtriser les positions spécifiques qui permettent d'activer les propriétés magiques de l'artefact. L'utilisation de la Corne de Vache Magique peut être un moyen de célébrer et d'honorer la nature tout en ajoutant une touche de magie à la vie quotidienne. Elle rappelle que la magie peut être une extension de la nature et qu'elle peut être utilisée pour améliorer et enrichir les ressources naturelles.

Croix de Saint Elric, un artefact d'une sainteté inégalée, porte en elle les échos d'une époque révolue où la foi et la magie se mêlaient dans les Isles Anciennes. Forgée par Saint Elric lui-même, elle est le témoin silencieux de sa détermination inébranlable à convertir l'ogre Magre. Chaque morceau de cette croix, sculptée à partir des tibias du saint, raconte l'histoire de sa dernière prédication à Smoorish Rock, où, sous l'ombre imposante de l'ogre Magre, il a proclamé la gloire de la foi. Mais la foi, aussi ardente soit-elle, ne pouvait pas ébranler la faim insatiable de Magre. Après avoir écouté le sermon avec une patience trompeuse, l'ogre a choisi de satisfaire sa faim plutôt que son âme, transformant le saint en un repas mémorable. Aujourd'hui, la croix, autrefois un trésor du monastère de Saint Bac à Dun Cruighre, est devenue une énigme, son emplacement actuel étant perdu dans les brumes du temps. Mais sa légende persiste, évoquant à la fois la bravoure de Saint Elric et l'insatiable appétit de l'ogre Magre. Pouvoirs :

Aura de Protection : Lorsqu'elle est tenue, la croix confère à son porteur une aura de protection qui repousse les morts-vivants. Les morts-vivants de niveau inférieur ne peuvent s'approcher à moins de 10 pieds du porteur. Ceux de niveau supérieur doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour s'approcher.

Bénédiction de Saint Elric : Une fois par jour, le porteur peut invoquer la bénédiction de Saint Elric, guérissant 2d8 points de vie et purifiant tout poison ou maladie.

Vision Divine : Trois fois par semaine, le porteur peut utiliser la croix pour obtenir une vision divinatoire, similaire au sort "Divination". La vision offerte est généralement cryptique et nécessite une interprétation.

Charme contre les Ogres : En raison de l'histoire de Saint Elric avec l'ogre Magre, la croix offre une protection spéciale contre les ogres. Lorsqu'elle est présentée face à un ogre, la créature doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être charmée, la considérant comme un allié pendant 1d4 tours.

Lien avec le Passé : Une fois par mois, le porteur peut utiliser la croix pour invoquer l'esprit de Saint Elric lui-même, obtenant des conseils, des informations ou des bénédictions. Cependant, chaque utilisation de ce pouvoir a un coût, affaiblissant temporairement le porteur (-2 en Force et en Constitution pendant 24 heures).

Limitations : La croix ne peut être utilisée que par ceux qui sont véritablement pieux et dévoués à la cause du bien. Toute tentative d'utilisation par une créature maléfique ou neutre entraîne un choc divin, infligeant 4d10 points de dégâts et repoussant la créature voir un Aléax voir Fiend Folio P.19

Son utilisation requiert de vénérer le dieu chrétien et de purifier l'objet tous les jours a l'aide d'eau bénite.

Dassenach est bien plus qu'une simple épée ; c'est une création magique d'une puissance et d'une signification extraordinaires. Forgée par Flink pour Dhrun, cette épée de +3 à +6 incarne la relation entre un guerrier et son arme, ainsi que le lien profond entre la magie et la destinée.
L'apparence de Dassenach est digne d'une arme légendaire. Sa lame, d'une taille imposante, semble être faite d'un métal argenté aux reflets mystiques. Les gravures complexes qui ornent la lame racontent l'histoire de sa création et la puissance qu'elle renferme. La garde de l'épée est ciselée avec des motifs magiques, évoquant la puissance de la magie qui l'anime.
Le véritable pouvoir de Dassenach réside dans sa capacité augmenter ses pouvoirs en même temps que Dhrun. Cette caractéristique unique fait de l'épée une extension de la personne de Dhrun, évoluant avec lui au fil de ses aventures et de sa croissance. Lorsque Dhrun atteint de nouveaux niveaux de puissance et de compétence, Dassenach s'adapte en conséquence, devenant une arme toujours à la hauteur de son porteur.
L'autre aspect exceptionnel de Dassenach est son tranchant inaltérable. Quelle que soit la matière contre laquelle elle est utilisée, la lame de l'épée reste parfaitement affûtée, capable de découper avec facilité et précision. Cela confère à Dhrun un avantage considérable en combat, car il peut toujours compter sur la netteté de son arme.
Un autre élément magique de Dassenach est sa capacité à se placer automatiquement dans la main de Dhrun dès qu'il prononce son nom. Cette connexion instantanée entre le guerrier et son épée renforce le lien entre eux et permet à Dhrun de dégainer rapidement son arme en cas de besoin, même dans les situations les plus critiques.
Le nom "Dassenach" lui-même revêt une signification particulière, reflétant peut-être l'essence de l'arme ou la personnalité de Dhrun. Quelle que soit son origine, ce nom ajoute une couche de mystère et d'importance à l'épée, la transformant en une entité plus que matérielle.

Dassanach à l'instar du miroir Persilian possède un égo, c'est une épée intelligente loyale neutre et vorpale, si une connexion avec son nouveau propriétaire se fait alors voir Table 4 et 7 DMG164 pour ses nouveaux pouvoirs et son égo.



Écaille de Sandestin

Objet Magique (Écaille), Rare
L'Écaille de Sandestin est une petite pièce circulaire, à peine plus grande que le bout de votre doigt, qui semble être taillée dans une substance transparente et cristalline. Elle émet une lueur douce et mystérieuse lorsqu'elle est exposée à la lumière.
Effet : Lorsqu'un porteur tient l'Écaille de Sandestin et prononce le mot de commande, il peut se camoufler dans son environnement. Pendant une durée de 1 heure, le porteur gagne un bonus de +10 à ses jets de Discrétion et devient pratiquement invisible tant qu'il ne se déplace pas de manière brusque ou agressive.
Restrictions : Seuls les êtres capables de prononcer le mot de commande dans la langue ancienne des mages peuvent activer l'effet de l'Écaille de Sandestin. De plus, l'effet ne peut être utilisé qu'une fois par jour.
Lore : Les Sandestins, créatures légendaires des plans éthérés, sont connus pour leur maîtrise de la magie et leur capacité à manipuler la réalité. On raconte que leurs écailles, lorsqu'elles sont taillées et enchantées, peuvent conférer des pouvoirs de dissimulation à leurs porteurs. Les Écailles de Sandestin sont souvent considérées comme des trésors rares, recherchés par les voleurs, les espions et les aventuriers désireux de rester invisibles lors de leurs périples. A l'inverse les écailles de sandestins craignent l'eau et cet objet ne marche pas sous l'eau.

Échiquier de Vus & Vuwas

Cet échiquier, fabriqué à partir de fer noir et d'os, est orné de motifs complexes et mystiques. Les pièces, mesurant quatre pouces de haut, sont sculptées avec une précision exquise, représentant diverses créatures et entités. Chaque pièce semble être animée d'une vie propre, exprimant des émotions telles que la dérision, le choc, l'indignation ou parfois l'approbation lorsqu'elles sont déplacées sur l'échiquier.
Pour toutes utilisation de l'échiquier : Un Jet sous l'intelligence doit être réussit.

Voyage Extra planaire Cet artefact est un jeu d'échecs magique qui permet à son possesseur de voyager entre les différents plans d'existence. Chaque pièce représente un plan spécifique, et le plateau est divisé en quatre quadrants correspondant aux quatre alignements fondamentaux : Loi, Chaos, Bien et Mal. Le possesseur de l'échiquier peut déplacer une pièce sur le plateau pour se rendre sur le plan associé, à condition qu'il respecte l'alignement du quadrant. Par exemple, il peut se rendre sur le plan de la Féerie en déplaçant le fou blanc sur la case blanche du quadrant Loi/Bien, mais pas sur la case noire du quadrant Chaos/Mal. Le déplacement est instantané et transporte le possesseur et ses compagnons dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Il peut revenir sur son plan d'origine en déplaçant la pièce dans son sens inverse. Les mondes choisi peuvent être ceux de Twitten appelé aussi les 10 mondes Chronos : Terre Gaïane, Tanjecterly, Irely, Nith, Woon, Pthopus,, Paador, Cheng, et Hidmarth Skurre qui purulent infestés de démons.
Mais aussi d'autre monde séparé de l'axe comme : Pharsad, Haï-Hao, Mang Sept, Mel, Dadgath, La Carpiscovie ou Margaunt ou Irely

L'échiquier des plans a cependant des limites et des dangers. Il ne fonctionne qu'une fois par semaine, et il faut attendre 24 heures après un déplacement pour pouvoir l'utiliser à nouveau. De plus, il ne permet pas de se rendre sur les plans les plus élevés ou les plus bas, comme les plans des dieux ou des démons. Enfin, il attire la convoitise de nombreux êtres puissants qui voudraient s'en emparer pour leurs propres desseins. Le possesseur de l'échiquier doit donc être prudent et discret, car il ne sait jamais qui peut le traquer à travers les plans.

Défi des diables : Si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent choisir de lier leur santé à l'issue de la partie. A chaque tout le joueur ou le MD doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (difficulté 10 ou plus) si ce jet échoue une pièce perdue, et le joueur ou l'adversaire subit des dégâts équivalents à 1d6 points de vie. Après 6 jets le septième décide de la victoire le joueur ou le MD doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (difficulté 15 ou plus) Un roi est mis en échec et mat, le joueur perd immédiatement la moitié de ses points de vie restants.

Sentence des Pièces : Lorsqu'une pièce est déplacée, elle exprime des émotions et peut même commenter le mouvement. Ces commentaires peuvent donner des indices sur la stratégie de l'adversaire ou sur la validité du mouvement effectué.

Lien des diables : Si un adversaire est défié à une partie sur cet échiquier et accepte, les deux joueurs sont liés par un pacte magique. Le perdant est tenu d'accorder un service ou un objet de valeur au gagnant. Refuser d'honorer ce pacte entraîne une malédiction jusqu'à ce que la dette soit payée. Si un joueur triche lors d'une partie sur cet échiquier, il est maudit. Tant que la malédiction est active, le joueur subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence et de caractéristiques. Pour lever la malédiction, le joueur doit gagner une partie honnêtement contre un adversaire de force égale ou supérieure ou lancer un sort de souhait majeur ou Délivrance de la malédiction pour voir sa dette effacée.

Fils guetteur de la Vierge (GP148)

Description : Le Fils Guetteur de la Vierge est un délicat filament d'argent enchanté qui flotte dans l'air un filament très fin et très long, qui flotte dans les airs. Il est invisible à l'œil nu, et ne peut être perçu que par une vision magique ou un test réussi de sagesse (perception). Il est très léger et très souple, et peut être enroulé autour d'un objet ou d'un doigt sans gêner.et agit comme un système d'alerte pour le magicien qui le possède. Il est créé grâce à des incantations anciennes et des rituels magiques complexes. Il suffit de tendre le fil entre deux points fixes, comme des arbres ou des rochers, et de prononcer la formule : "Vierge, Vierge, garde-moi de tout danger"
Lorsque ce filament est placé dans un endroit spécifique, généralement près de l'entrée de la demeure du magicien ou dans une zone qu'il souhaite surveiller, il devient un détecteur vigilant. Dès qu'un intrus pénètre dans la zone surveillée, le Fils Guetteur de la Vierge réagit en émettant une douce vibration qui ne peut être ressentie que par le magicien lui-même. En même temps, le filament commence à émettre une lueur argentée faible mais distinctive, indiquant clairement la présence de l'intrus.
Effet : Lorsqu'un intrus entre dans la zone surveillée par le Fils Guetteur de la Vierge, le magicien qui possède cet objet est averti de l'intrusion. La vibration et la lueur émises par le filament sont perceptibles uniquement par le magicien, ce qui lui donne un avantage précieux pour se préparer à la confrontation ou à prendre des mesures de sécurité.
Utilisation : Le Fils Guetteur de la Vierge est souvent utilisé par les magiciens pour protéger leur demeure ou leur sanctuaire. Il permet au magicien de détecter discrètement les intrusions sans que les intrus ne se rendent compte qu'ils ont été repérés.
Valeur : En raison de sa rareté et de son utilité pour la sécurité des magiciens, le Fils Guetteur de la Vierge est considéré comme un objet de grande valeur sur les marchés magiques. Sa valeur peut varier en fonction du contexte de la campagne et de la demande pour ce type d'objet.

Fleurs Magiques de Melancthe

Ces fleurs, d'une distinction saisissante, possèdent des couleurs si intenses qu'elles semblent trembler avec la force de leur nature. Chaque fleur est unique et projette une personnalité distincte. Les couleurs varient, allant du noir brillant, du pourpre, du bleu givré au rouge carmin. Les fleurs dégagent également des parfums qui peuvent évoquer des rêves et des émotions variées. Lieu d'achat : Chez Zuck à la foire près du carrefour de Twitten. 5 pièces d'or la fleur, il en faut 10 pour obtenir les effets suivants :

Rêves Envoûtants : Quiconque inhale le parfum d'une fleur est plongé dans un rêve lucide pendant 1d4 heures. Ces rêves peuvent être agréables ou cauchemardesques, selon la fleur choisie.

Charme Floral : Une fois par jour, en présentant une fleur à une créature, le porteur peut tenter de la charmer comme s'il utilisait le sort "Charme-personne". La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister à l'effet.

Aura Envoûtante : Lorsqu'elles sont exposées, toutes les créatures dans un rayon de 30 pieds doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être fascinées par les fleurs pendant 1d4 tours.

Flûte de Pan (GP382)

Objet Magique (Instrument à Vent), Rare
La Flûte de Pan est une œuvre exquise fabriquée par les êtres féeriques, ornée de délicats motifs floraux et de feuilles d'argent. Cette flûte possède un enchantement mystique qui permet à son utilisateur de canaliser des sorts puissants à travers sa mélodie.
Effet : En jouant une mélodie spécifique sur la Flûte de Pan, l'utilisateur peut choisir d'activer l'un des deux effets suivants :
Mélodie de Vitesse : En jouant une mélodie rapide et joyeuse, l'utilisateur peut lancer le sort Vitesse une fois par jour, affectant jusqu'à trois créatures de son choix dans un rayon de 9 mètres.
Mélodie de Charme : En jouant une mélodie enchanteresse et captivante, l'utilisateur peut lancer le sort Charme du niveau du jeteur de sort une fois par jour, ciblant une créature de son choix dans un rayon de 9 mètres ou au contraire repousse, effraie ou protège contre une menace. L'effet dure de 3 à 6 rounds.
Utilisation Limitée : Chaque effet peut être utilisé une fois par jour, et l'utilisateur doit réussir un test de Sagesse (DD 15) pour activer l'effet choisi.
Lore : Les flûtes magiques comme celle-ci sont souvent associées aux créatures féeriques, connues pour leur lien profond avec la musique et la magie. La Flûte de Pan est un trésor rare et convoité, car elle offre à son utilisateur des capacités magiques spéciales tout en apportant la beauté et la grâce de la musique féerique dans le monde des mortels. Certains bardes et ménestrels rêvent de posséder une telle flûte pour émerveiller les foules avec leurs performances magiques.

Fourreau de Murgen en Peau de Sandestin

Objet Magique (Fourreau), Très Rare
Le Fourreau de Murgen en Peau de Sandestin est un artefact magique conçu pour offrir une protection exceptionnelle lors de voyages à travers des dimensions et des mondes parallèles, tels que le mystérieux monde d'Irerly.
Effet : Lorsqu'un objet tranchant, comme une épée ou une lame, est inséré dans le Fourreau de Murgen en Peau de Sandestin, l'objet est enveloppé d'une énergie de protection qui le préserve des effets potentiellement néfastes des mondes alternatifs. Cela signifie que lorsque le porteur entre dans un autre monde ou une autre dimension, l'objet reste inchangé, préservant ainsi sa puissance et son tranchant, même lorsque des altérations ou des affaiblissements se produisent dans le nouveau lieu.
Protection dimensionnelle : Le Fourreau de Murgen en Peau de Sandestin offre également une protection limitée à son porteur contre les altérations dimensionnelles qui pourraient affecter son propre corps lors des voyages interdimensionnels. Cela permet au porteur de conserver son apparence et ses compétences, même lorsqu'il voyage dans des mondes aux lois physiques différentes.
Origines : On dit que ce fourreau magique a été conçu par Murgen après un voyage périlleux dans le monde d'Irerly. Pendant son séjour là-bas, Murgen a appris à maîtriser les énergies dimensionnelles et a créé ce fourreau pour aider les voyageurs intrépides à affronter les mystères et les dangers des réalités alternatives.
Note : L'utilisation de cet objet magique nécessite une certaine connaissance et une compréhension des dimensions et des mondes parallèles le niveau du magicien ne doit pas être en dessous du niveau 7 car une utilisation incorrecte pourrait entraîner des conséquences imprévisibles et potentiellement dangereuses pour le porteur.



Hallebarde Vampirique de Mel (M399):
Arme (hallebarde), rare (maudite), unique
Cette hallebarde sinistre, créée dans les recoins sombres de la magie de Mel, est un instrument de mort et de terreur. Elle est dotée d'une puissante magie vampirique, capable de drainer la vie même de ses victimes. (1-10) P-M et (2-12) G poids : 175po (Arme à deux mains)
Drain de Vie : Lorsqu'un coup porté avec la hallebarde vampirique inflige des dégâts à une créature vivante, le porteur récupère un montant de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés.
Morsure Vampirique : Si un coup critique (20) est porté avec la hallebarde, par une créature d'alignement Mauvais chaotique la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution -4 ou perdre 1 niveau de puissance le porteur récupère de la moitié des points d'expériences perdu par la cible si c'est une créature d'alignement bon.
Aura de Terreur : Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres du porteur de la hallebarde vampirique doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre un DD de 15 ou être affectées par la terreur. Les créatures affectées ont un désavantage sur les jets d'attaque et de sauvegarde, et elles ne peuvent pas volontairement s'approcher du porteur de l'arme. Elles peuvent refaire leur jet de sauvegarde à la fin de chaque tour pour mettre fin à cet effet.
Malédiction de la Soif : Une fois que quelqu'un a porté la hallebarde vampirique pendant un certain temps, il devient obsédé par la soif de sang. Le porteur doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre un DD de 15 à chaque fois qu'il inflige des dégâts avec la hallebarde. En cas d'échec, il ne peut pas choisir de ne pas utiliser la capacité de drainage de vie de l'arme, même si cela va à l'encontre de ses intentions.
Clonage : En échange d'un litre de sang du porteur donnée à la hallebarde cela permet de créer un double sans vie du porteur.
Lien de Malédiction : Une fois qu'un personnage est lié à la hallebarde vampirique, il ne peut pas se débarrasser de l'arme, même s'il le souhaite. La hallebarde semble toujours revenir à lui, quelle que soit la manière dont il essaie de s'en séparer.
Vie Obscure : La hallebarde vampirique confère à son porteur la capacité de lancer le sort d'obscurité une fois par jour sans besoin de composantes. Notez que la hallebarde vampirique est une arme maudite, et son utilisation peut entraîner des conséquences sombres pour le porteur et son entourage. Ces caractéristiques sont proposées pour enrichir le monde de votre campagne de D&D, mais assurez-vous de bien équilibrer son utilisation en fonction de la puissance de vos personnages et de l'histoire que vous racontez.
Il faut pour utiliser la Hallebarde tuer une créature vivante tous les jours.

Hanap magique (M302):

Réceptacle en or incrusté de cornélianes et d'opales offert à Madouc par la fée Twisk. Au sommet, trois goulots sont braqués dans des directions opposées. La première verse de l'hydromel, le second de l'ale forte et le troisième du vin de bonne qualité. L'objet comporte un détail supplémentaire qui prévient toute utilisation illicite. Quand on appuie sur un bouton en onyx, la production se dégrade. L'hydromel devient un liquide immonde et malfaisant ; la bière semble brassée avec de la fiente de souris ; le vin se transforme en vinaigre mêlé de teinture de cantharides. Pour rendre leur qualité aux boissons on touche un bouton de grenat. Si l'on appuie sur le grenat sans avoir touché à l'onyx, la qualité des trois boissons est doublée. L'hydromel, parait-il, devient un nectar de fleurs saturées de soleil. L'ale prend de la noblesse et le vin ressemble au fabuleux élixir de vie.
Nul n'ose songer à appuyer deux fois sur le grenat, de tels niveaux de perfection sont réservés aux Sublimes Entités.
Si l'on appuie deux fois sur l'onyx : un ichor noir de méphalime, de cacodyle et de cadavérine sort des goulots. Au delà, on obtient un poison mortel et le hanap se transforme en fragments corrodés. Hanap sacré des rois du Lyonesse: haut de 30 cm, en argent massif, son pourtour est gravé. Le temps a rendu illisible écrit à sa surface.

Infaillible est bien plus qu'un simple objet, c'est un artefact magique d'une nature unique et intrigante. Créé par Flink pour Aillas en échange d'une Nonpareille, cet objet en ronce de noyer avec une dent aigüe d'être fée incarne la magie et la connexion entre deux individus, ainsi que la puissance des échanges magiques.
L'apparence de l'Infaillible est à la fois simple et fascinante. L'objet, d'un diamètre de 7,5 cm, est sculpté dans le bois de ronce de noyer, ce qui lui confère une texture à la fois rugueuse et lisse. Une protubérance sur le côté s'étend en une pointe acérée, où est enchâssée une dent d'être fée. Cette dent, symbole de la magie féerique, ajoute une touche d'énigme et de puissance à l'objet.
La magie de l'Infaillible réside dans sa capacité à agir comme une boussole enchantée. Plus précisément, l'objet indique en permanence la direction où se trouve Dhrun ou la personne choisie, quel que soit l'endroit où se trouve le porteur. Cette capacité étonnante crée un lien entre les deux individus, renforçant leur connexion et leur permettant de se retrouver en cas de besoin.
L'acte d'échange entre Flink et Aillas, où l'Infaillible a été obtenu en échange d'un Nonpareille, souligne l'importance des transactions magiques et de l'équilibre dans le monde de la magie. Le fait que cet objet soit lié à un échange magique ajoute une couche de complexité à son pouvoir et à sa signification.
L'Infaillible est un symbole de la magie comme moyen de communication et de connexion entre les individus. Il montre comment la magie peut transcender les distances physiques et créer des liens profonds entre les personnes, même si elles se trouvent à des endroits différents.

Kahantus est une épée longue magique + 5

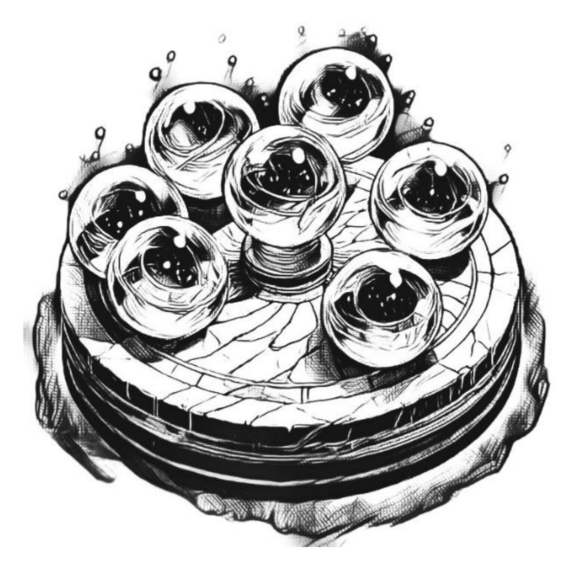
Cette épée longue, d'une élégance rare, est gravée de runes anciennes qui brillent d'une lueur douce lorsqu'elle est brandie. Elle a été ramenée du mystérieux monde de Tanjecterly par Glyneth et était autrefois la fierté du seigneur Lully, père de Zaxa.
Lien avec Tanjecterly : Lorsqu'elle est brandie sous un ciel étoilé, l'épée Kahantus permet à son porteur de voir des visions fugitives du monde de Tanjecterly. Bonus d'attaque : Kahantus offre un bonus de +5 aux jets d'attaque et de dégâts.
Mémoire des Anciens : Une fois par jour, le porteur peut invoquer la sagesse du seigneur Lully son porteur originel, gagnant un avantage sur un jet de Sagesse de son choix. Kahantus est une épée qui a vu de nombreux combats et a été témoin de nombreux événements historiques des Isles Anciennes.
Si son porteur se rapproche d'un portail magique tel qu'une porte de fer ou un seuil alors l'épée se met à briller avec une intensité accrue en fonction de la distance au seuil. Il est à noté que les dégâts dans le monde de Tanjecterly ou Irély sont tous des critiques et que par conséquent les dégâts sont systématiquement doublés.
Utilisable uniquement par des créatures de niveau 10 ou plus 10DV



Longue Vue de Recherche de Tamurello, est un artefact digne des arts alchimiques et magiques les plus mystérieux, repose dans une boîte d'ébène. Ce simple contenant devient le réceptacle d'une procédure complexe, qui dévoile un pouvoir extraordinaire. Cet artefact permet de rechercher et d'observer une personne spécifique, transcendant les barrières du temps et de l'espace.
La création de cet instrument nécessite une série de manipulations minutieuses. Dans la boîte noire, une mesure d'eau est versée, suivie de quelques gouttes d'un liquide jaune fluorescent. L'attente attentivement guidée par la lueur de ce liquide aboutit à l'apparition de traînées de clarté à divers niveaux. C'est à ce moment que la formule associée au nom de la personne recherchée, extraite du Libram des Noms, doit être lue avec précision.
Après avoir préparé une mixture sombre, cette dernière est ajoutée à l'ensemble, puis tout le contenu est déversé dans un cylindre de fer mesurant 15 cm de long pour 5 cm de diamètre. L'une des extrémités est scellée avec un bouchon de verre, créant ainsi un objet qui semble anodin à première vue.
L'utilisation de la Longue Vue de Recherche de Tamurello demande une interaction unique. En plaçant l'extrémité scellée contre l'œil, le regard est dirigé à l'intérieur du cylindre. Après quelques secondes, la vision se transforme en une image claire et nette de la cible recherchée. La personne apparaît devant les yeux de l'observateur, une manifestation à la fois fascinante et envoûtante de la magie alchimique pour 1 -2 rounds seulement. Cet artefact incarne le pouvoir de la recherche et de l'observation à travers les mystères des substances et des formules. Il transcende les limites de la distance, permettant à celui qui le manipule de voir une personne spécifique où qu'elle se trouve dans l'univers et ne possède que de 1-4 charges. Cette longue vue alchimique est bien plus qu'un simple outil, elle est une porte vers la connaissance cachée, que seuls les yeux des devins peuvent percevoir.

Lucanor, Les Disques de Primal Artefact Magique (unique)

Le Lucanor est un artefact magique qui consiste en sept disques transparents, d'une envergure équivalente à celle d'une main. Ces disques roulent autour du bord d'une tablette circulaire en onyx noir à des vitesses variables. Les disques sont remplis de douces couleurs et montrent parfois des taches noires pulsantes d'absence, apparaissant et disparaissant apparemment au hasard
Les disques semblent se déplacer indépendamment les uns des autres. Parfois, deux disques roulent en tandem, de sorte que l'un est superposé à l'autre. À un moment donné, cinq des disques se sont joints pour rouler comme un seul autour de la périphérie de la tablette
Shimrod a donné à cet artefact le nom de "Lucanor" en l'honneur du dieu druidique des Primals
Shimrod a été intrigué par les disques et a placé un sandestin de bas niveau en surveillance pour des coïncidences inhabituelles. Cependant, avec le temps, il a perdu de l'intérêt pour les disques



Lucanor est également le nom d'un dieu druidique qui a introduit le concept des nombres et de l'énumération. Dans les représentations druidiques, Lucanor portait des chaussures à double pointe, avec des orteils s'étendant vers l'avant et vers l'arrière. Un cercle de fer affichant sept disques dorés entourait sa tête. Lucanor était un dieu solitaire, qui se tenait à l'écart des dieux mineurs du panthéon druidique

Limitations : L'utilisation excessive du Lucanor peut attirer l'attention de puissances druidiques anciennes, avec des conséquences imprévisibles. Chaque utilisation nécessite le sacrifice (détruire) 1000po d'objets

Vision Primordiale : En méditant avec le Lucanor pendant 1 heure, un lanceur de sorts peut choisir un sort de n'importe quel niveau qu'il connaît et l'inscrire sur un des disques. Une fois par jour, le lanceur de sorts peut libérer ce sort en lisant les schémas magiques du disque. Le sort est alors lancé comme s'il était utilisé par le lanceur de sorts, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau actuel. Après avoir utilisé cette capacité, le sort est effacé du disque.

Sagesse Multidimensionnelle : En passant des mois à étudier les schémas changeants des disques, un personnage peut gagner un bonus permanent de +2 à sa sagesse. Cependant, cette sagesse accrue vient avec un prix : le personnage devient obsédé par le lucanor et plus détaché du monde matériel et peut rencontrer des difficultés à interagir socialement.

Distorsion Magique : Une fois par jour, en fusionnant sa magie avec les disques, le porteur du Lucanor peut émettre une onde de distorsion magique dans un rayon de 30 mètres. Tous les sorts actifs sont dissipés, les objets magiques sont désactivés et les créatures magiques subissent des effets imprévisibles. Cependant, l'utilisation de cette capacité est épuisante et affaiblit temporairement le porteur.

Porte Intemporelle : Les disques du Lucanor peuvent être utilisés pour ouvrir des portails vers des plans lointains et inexplorés. En résolvant des énigmes magiques spécifiques liées aux disques, un utilisateur compétent peut créer une Porte de Cristal, permettant un voyage instantané vers d'autres plans. Cependant, la manipulation des énergies planaires est risquée et peut attirer l'attention de créatures cosmiques.

Révélation Arcanique : Lorsqu'un utilisateur qualifié entre en contact physique avec le Lucanor et concentre son esprit, il peut déclencher une Révélation Arcanique. Cela lui permet de poser une question spécifique sur la magie, la réalité ou l'histoire, et les disques répondent en révélant des visions cryptiques. Les réponses sont rarement directes et nécessitent souvent une interprétation subtile.

Tempête de Magie : En unifiant la puissance des disques, le porteur peut invoquer une Tempête de Magie dévastatrice. Les disques créent une zone où la magie se déchaîne de manière incontrôlable, lançant aléatoirement des sorts sur les cibles présentes. Cependant, cette utilisation du Lucanor est extrêmement risquée, car la tempête peut échapper à tout contrôle.

Miroir de la Symétrie Diaphane (GP417)

Objet Magique Très Rare (uniquement la classe sorcier supérieur au niveau 10)

Le Miroir de la Symétrie Diaphane est un artefact énigmatique doté de pouvoirs magiques et de manipulation de la réalité. Pour l'utiliser, un personnage doit le tenir fermement et effectuer un geste circulaire en direction de la cible désignée. Il possèdera sur son manche au choix du MD de 0 à 2 Gemmes d'emprisonnement d'âme.

Création d'une Image Vivante : Lorsque le miroir est dirigé vers une créature et que le geste circulaire est effectué, le miroir s'agrandit de manière mystique pour refléter une image réaliste de la cible. Ensuite, en effectuant un mouvement brusque pour retirer le miroir, l'image reflétée prend vie sous la forme d'une réplique spectrale de la créature. Cette réplique est identique à la cible en termes d'apparence et de capacités, mais elle est intangible et ne peut pas infliger de dégâts.

Duel Spectral : L'image "vivante" ainsi créée attaque immédiatement la créature originale en engageant un duel spectral. Les deux entités s'affrontent avec des attaques simulées, utilisant les statistiques de la cible d'origine. Le duel ne dure que 1 minute, mais pendant cette période, la cible d'origine est distraite et désavantagée dans ses actions, car elle doit se défendre contre son double spectral. A l'instar d'un Aléax voir Fiend Folio P.9

Potentiel de Sort : Chaque nouveau sorcier qui détient le Miroir de la Symétrie Diaphane peut profiter d'un potentiel magique exceptionnel dès la première utilisation. Il peut utiliser le miroir pour jeter le sort Emprisonnement de l'Âme (niveau 8, école de conjuration/appel) une seule fois. Ce sort permet d'emprisonner l'âme de la cible dans une gemme spéciale. Le sort est lancé avec un jet de sauvegarde de la cible, mais en utilisant le miroir, le sorcier peut choisir de lancer le sort avec un bonus de +2 sur le jet de sauvegarde.

Restreinte Utilisation : Le Miroir de la Symétrie Diaphane ne peut être utilisé pour créer une image vivante qu'une fois par jour. Après avoir été utilisé, le miroir nécessite un temps de récupération mystique de 24 heures avant de pouvoir être activé à nouveau. De plus, l'utilisation du sort Emprisonnement de l'Âme est liée à la réinitialisation quotidienne du miroir.

Niveau de Puissance Variable : La puissance de l'image vivante créée par le miroir dépend de la puissance de la cible. Les créatures plus puissantes pourraient donner naissance à des répliques plus redoutables, tandis que les créatures moins puissantes pourraient créer des répliques moins menaçantes.

Nonpareilles (Gemmes d'Irely)

Dans les profondeurs mystiques des Isles Anciennes, où la magie imprègne chaque recoin et chaque souffle de vent, les Nonpareilles se dressent comme des joyaux d'une puissance inégalée. Ces cristaux, d'une clarté éthérée, renferment en eux des univers mentaux, des mondes entiers de pensées et de rêves. Murgen, le sage et puissant magicien, possède une collection de ces merveilles, chacune avec sa propre teinte et son propre charme. L'une d'elles, d'une couleur Smaudre envoûtante, a été offerte à Aillas, et elle brille d'une lueur gaiement ensorcelante à l'aube, lorsque les premiers rayons du soleil caressent le monde. Mais ces cristaux ne sont pas de simples objets d'art ou de curiosité. Ils ont le pouvoir d'influencer les êtres féeriques, de les guider et de les manipuler. Cependant, leur puissance a ses limites, car ils ne peuvent pas capturer l'essence des magiciens. Dans les mains de Murgen, ces Nonpareilles sont à la fois des outils et des trésors, des clés vers des mondes inconnus et des témoins des puissances anciennes des Isles Anciennes. Pouvoirs :

Influence Féerique : Lorsqu'ils sont activés, les Nonpareilles peuvent influencer, guider ou manipuler les êtres féeriques à proximité. Les créatures féeriques doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister à cette influence.

Vision des Mondes : Une fois par jour, le porteur peut plonger son esprit dans l'univers mental contenu dans le Nonpareille, obtenant des visions, des informations ou des conseils.

Lueur Ensorcelante : Les Nonpareilles brillent d'une lueur douce à l'aube, éclairant un rayon de 30 pieds. Cette lumière est si ensorcelante qu'elle peut hypnotiser ceux qui la regardent, les rendant dociles pendant 1d4 tours.
Protection contre la Magie : Les Nonpareilles offrent une résistance à la magie. Le porteur bénéficie d'une réduction des dégâts de 10 points contre tous les sorts et effets magiques.

Limitations : Les Nonpareilles ne peuvent pas capturer ou contenir l'essence des magiciens. De plus, leur pouvoir est limité à trois utilisations par jour. Après la troisième utilisation, le Nonpareille devient inerte jusqu'à l'aube suivante.

Miroir de vérité (GP151) :

Description : Le Miroir de Vérité, d'apparence humble et simple, est bien plus qu'une surface réfléchissante. Sa surface, semblable à un lac calme en pleine nuit, dévoile une lueur diaphane, captant la lueur des étoiles pour dissimuler ses pouvoirs. Les bords lisses de ce miroir en argent véritable retiennent un air d'ancienneté mystique, tandis que des motifs délicats semblent s'animer doucement, trahissant la magie qui coule en lui.

Détection des Illusions : En regardant à travers le miroir, le personnage peut dépenser une action pour détecter les illusions dans un rayon de 30 pieds. Toutes les illusions visibles dans cette zone sont automatiquement révélées, permettant aux personnages de voir la vérité derrière les apparences.

Identification Magique : En focalisant son regard sur un objet magique tout en le regardant à travers le miroir, le personnage peut dépenser 10 minutes pour obtenir un aperçu de la véritable nature et des propriétés de l'objet. Cela fonctionne comme le sort Identification mais sans avoir besoin de lancer le sort. Cependant, cela ne révèle que les aspects magiques de l'objet, pas nécessairement son histoire ou son origine.

Discernement de l'Âme : En regardant son propre reflet dans le miroir pendant au moins 1 minute, le personnage peut tenter un jet de sagesse. S'il réussit, il gagne un avantage sur ses jets de sauvegarde mentale et de volonté pendant la prochaine heure. De plus, s'il est sous l'effet d'un charme, d'une possession ou d'un contrôle mental, il peut tenter un autre jet de sagesse pour tenter de briser cet effet.

Perception de l'Autre : En regardant à travers le miroir tout en focalisant son attention sur une créature consciente dans un rayon de 60 pieds, le personnage peut tenter un jet de sagesse. En cas de succès, il obtient un bref aperçu des émotions et des intentions de la créature, permettant de déterminer si elle est amicale, hostile ou neutre.

Révélation de Vérité : Une fois par jour, en prononçant une incantation mystique tout en tenant le miroir, le personnage peut révéler une vérité cachée ou un secret important dans un rayon de 30 pieds. Toutes les créatures dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde contre la sagesse pour résister à l'effet. En cas d'échec, elles doivent révéler un secret qu'elles gardaient caché, qu'elles le veuillent ou non.

Véritable Nom (Une fois par mois)) : ce sort de niveau 7 permet au magicien d'avoir un pouvoir extraordinaire sur n'importe quelle chose vivante qui a un nom, générique ou individuel, connu du lanceur de sort. Naturellement, la plupart des noms véritables ne sont pas connus (même par les créatures elles-mêmes), car les noms communs de la plupart des choses ne sont ni leur nom secret ni leur nom véritable. Les noms véritables ne seront découverts qu'au prix de recherches difficiles, d'espionnage, d'une large utilisation des connaissances légendaires et du travail de sages (au niveau le plus difficile).

Cependant, tout pouvoir de révélation vient avec une grande responsabilité. La vérité peut être incisive, ses révélations pouvant ébranler les esprits fragiles. La connaissance ainsi obtenue peut guider vers l'illumination ou pousser au désespoir. Seuls les sages et les vaillants doivent oser plonger dans les profondeurs de ce miroir enchanté, car sa vérité ne connaît pas de compromis.

Œil-de-la-Maison, une création énigmatique aux allures d'objet anodin, dissimules-en son sein un pouvoir remarquable. Dans son apparence discrète, il cache la capacité exceptionnelle d'observer et d'enregistrer tout ce qui se déroule dans un lieu précis pendant une durée déterminée. C'est un artefact qui transcende les limites de la perception humaine, offrant un regard inébranlable sur le passé et le présent. Cet œil mystique, aussi petit soit-il, renferme la puissance de la surveillance magique. Son activation nécessite un mot de passe, un mot clef qui éveille son pouvoir silencieux. Une fois activé, l'Œil-de-la-Maison se met en marche, scrutant chaque recoin de l'environnement désigné et enregistrant chaque détail dans sa mémoire enchantée.
Ce qui rend l'Œil-de-la-Maison véritablement remarquable, c'est sa capacité à capturer non seulement les images visuelles, mais aussi les sons, les odeurs et même les émotions éphémères qui imprègnent un lieu. Les enregistrements de cet objet magique sont d'une clarté incroyable, préservant chaque détail avec une précision qui défie la réalité elle-même. Pour arrêter son observation, un simple mot de passe suffit, mettant fin à sa vigilance constante. L'information qu'il a accumulée est ensuite disponible pour quiconque possède le mot de passe d'accès. Cet artefact offre ainsi la possibilité de revisiter les événements passés, de révéler des secrets enfouis et de dissiper les mystères qui résident dans les ombres. L'Œil-de-la-Maison est bien plus qu'un simple instrument de surveillance. C'est un témoin silencieux du temps, un gardien des moments fugaces, un moyen d'explorer les méandres de la réalité à travers les yeux enchantés d'un observateur magique. Son pouvoir ouvre des portes vers la compréhension et l'exploration, offrant un aperçu précieux de ce qui a été et de ce qui est, dans le lieu où il a été placé.

Perle Verte (GP12) : quand le cadavre de Faude Carfilhiot fut brûlé, les flammes émirent une giclée de vapeur verte fétide qui vola jusqu'à la mer, se mêla à l'écume des vagues et se condensa en une perle.
Elle coula au fond de l'océan puis fut gobé par un gros Turbot. Ce poisson fut ensuite pêché par Sarles qui récupéra la perle pour une courte période car elle lui fut dérobée par Tamas.
La perle fut de nouveau volée par le joueur Flary qui devint pirate mais qui mourut une année plus tard sur le billot. Elle tomba à ce moment entre les mains de sire Tristano mais celui-ci ne se laissa pas abuser par les pouvoirs de la perle maudite. Alors qu'il cherchait à s'en débarrasser, il fut détroussé par le bandit Liam le long. Ce dernier ne fut guère plus chanceux et il mourrut sur le gibet. Manting, son bourreau, récupéra la perle mais il provoqua par la suite l'ire du sorcier Qualmes qui jeta sur lui un sort de stase au cœur de la forêt de Tantrevalles.
La Perle Verte est restée quelque temps dans une clairière, ensevelie sous terre aux milieux d'ossements, avant d'être découvert par un commis du nom de Yossip. Il en jouit pendant une courte période car elle fut volée à la sauvette par l'apprenti sorcier Visbhune avant d'être aussitôt récupérée par le mage Tamurello.

Douée d'une intelligence propre, son propriétaire ne pourra s'en débarrasser que si on lui la vole car sinon elle reviendra par ses des moyens surnaturels qui peuvent être aussi variés que déplaisant.
Elle infecte de cupidité et d'égoïsme tous ceux qui la touche et conduit immanquablement celui qui la possède à sa perte. A l'instar de l'anneau unique du seigneur des anneaux qui à sa volonté propre, la perle verte objet maudit de la série du Lyonesse à sa volonté propre et peut décider si elle le souhaite d'aider ou de Maudire un personnage de façon tout à fait aléatoire. Ce sera une tache facile de l'inclure dans votre campagne pour un maître de jeu expérimenté mais pour un novice en la matière seul les lois du chaos devront prévaloir.
Son port nécessitera de se débarrasser de tous les autres objets magiques. Agit comme un joyau d'attaque DMG 144

Persilian (Mirroir Magique)

Depuis les temps immémoriaux, ce miroir énigmatique a été le témoin silencieux des intrigues, des trahisons et des quêtes qui ont façonné le destin des royaumes.
Persilian n'est pas un simple miroir. Il est doté d'une conscience propre, capable de parler, d'interagir et de montrer des visions à ceux qui osent le regarder. Mais, comme tout objet de pouvoir, il vient avec ses limites. Trois questions peuvent être posées à Persilian, et à la quatrième, il est libéré de ses chaînes, se dissolvant dans l'éther pour échapper à la curiosité insatiable de ses interlocuteurs.
La princesse Suldrun, avec sa jeunesse innocente, a découvert ce miroir à l'âge tendre de dix ans, caché dans une pièce secrète de son père, le roi Casmir. Elle a été captivée par ses visions, notamment celle d'un visage d'homme mystérieux. Mais c'est la prophétie de Persilian concernant le fils de Suldrun qui a bouleversé le cours de l'histoire. Cette prophétie, qui prédisait que le fils de Suldrun deviendrait le Roi des Îles Anciennes, a entraîné intrigues, trahisons et quêtes à travers les royaumes.
Olam Magnus de Lyonesse, le premier à unir les Îles Anciennes, avait déjà utilisé ce miroir magique pour façonner son empire. Avec l'aide de Persilian, il a mis fin à l'ère des royaumes d'Ur et a inauguré l'empire des Îles Anciennes.
Mais Persilian n'était pas seulement un outil pour les rois et les princesses. Des figures puissantes comme Tamurello et Visbhume ont cherché à déchiffrer ses énigmes pour leurs propres desseins. Visbhume, envoyé par Tamurello, a tenté d'aider le roi Casmir à déchiffrer la prophétie de Persilian concernant le fils aîné de la princesse Suldrun.
Comme le miroir lui-même l'a dit à Suldrun, il peut montrer l'inconcevable, se moquer de l'innocent, donner la vérité aux menteurs ou déchirer les poses de vertu, tout cela selon son humeur capricieuse. Dans les mains de ceux qui comprennent son pouvoir, Persilian est une fenêtre sur l'avenir, un conseiller silencieux et un témoin des puissances anciennes des Îles Anciennes.
Aillas, prince audacieux des Isles, a croisé le chemin de Persilian. Il a cherché ses conseils, a été guidé par ses visions, et a même dérobé ce trésor au roi Casmir. Reconnaissant la puissance et la valeur de cet artefact, Aillas l'a offert à Murgen, le magicien énigmatique. Mais ce don était conditionné : Murgen devait poser cette quatrième question fatidique, libérant ainsi Persilian de ses entraves.
Ainsi, Persilian, le miroir magique, demeure une énigme des Isles Anciennes, un témoin des temps passés, des intrigues présentes, et peut-être même des mystères à venir.



Pierre de l'oubli

« Yossip, un marchand, propose à Melancthe un caillou noir provenant du fond du fleuve Styx parmi d'autres objets de valeur »

Cette pierre noire et lisse semble absorber la lumière. Elle a été trouvée par un aventurier audacieux qui a plongé dans les eaux sombres du Styx, le fleuve des morts, à la recherche de trésors cachés. Il a réussi à s'échapper avec quelques objets de valeur, mais il a payé le prix fort : il a perdu tous ses souvenirs.

Seul un illusionniste de niveau 7 ou plus peut utiliser cette pierre.

La pierre de l'oubli est un objet magique rare qui peut être utilisé une fois par jour. Lorsqu'un personnage la tient dans sa main et prononce son nom, il peut cibler une créature vivante qu'il peut voir à moins de 30 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre un DD de 15 ou perdre un souvenir aléatoire. Le souvenir perdu est choisi par le maître du jeu parmi les événements importants de la vie de la cible. Le personnage qui utilise la pierre ne sait pas quel souvenir a été effacé.

La pierre de l'oubli peut être utilisée comme une arme ou un outil, selon les intentions de son porteur. Elle peut servir à effacer des informations compromettantes, à se venger d'un ennemi, à manipuler une personne, ou à explorer les mystères de l'esprit. Cependant, elle comporte aussi des risques : la cible peut se rendre compte qu'elle a perdu un souvenir et chercher à se venger, ou la pierre peut affecter le personnage qui l'utilise s'il échoue à son jet de sauvegarde.

Plume de Vérité

La Plume de Vérité est un objet singulier, un mélange subtil de nature et de magie qui incarne la recherche de la vérité et la détection des mensonges. Cette plume de geai bleu, avec sa capacité à changer de couleur en réponse à la véracité, est à la fois mystérieuse et pratique, offrant une solution unique pour découvrir la vérité cachée.

L'apparence de la Plume de Vérité est à la fois ordinaire et extraordinaire. À première vue, elle ressemble à une simple plume de geai bleu, d'une teinte envoûtante. Cependant, lorsque son pouvoir magique est activé, la pointe de la plume prend une teinte jaune vif, contrastant avec la couleur bleue originale.

Le pouvoir de la Plume de Vérité réside dans sa capacité à révéler les mensonges sur l'identité d'une personne. Lorsqu'elle est utilisée pour interagir avec quelqu'un qui prétend être quelqu'un d'autre ou qui cache sa véritable identité, la pointe de la plume devient subitement jaune. Cette transformation visuelle soudaine agit comme un avertissement, indiquant que la personne en face n'est pas honnête quant à son identité. Cependant, il convient de noter que l'efficacité de la Plume de Vérité n'est pas prouvée de manière irréfutable. Son fonctionnement dépend de l'interaction entre l'objet et la personne qui l'utilise, ainsi que de la nature complexe de la vérité et du mensonge. Cela peut créer un élément de mystère et de spéculation autour de l'efficacité de la plume.

La Plume de Vérité peut avoir différentes interprétations et implications selon le contexte. Elle peut être utilisée comme un outil pour encourager la vérité et la transparence, ou bien elle peut être vue comme un moyen de tester la sincérité des gens. Quoi qu'il en soit, elle ajoute une dimension intrigante aux interactions et aux dialogues, poussant les individus à réfléchir davantage à la vérité et à l'authenticité.

Portes de fer (Portail Dimensionel)

Il y a des portes en fer situées partout dans les iles anciennes. Certaines sont littéralement des portes, comme la Porte d'Irerly dans la forêt de Tantrevalles ou la Porte de Tanjecterly dans les Bois Sauvages du Troicinet. D'autres sont appelés portes au sens figuré, comme portes de Twitten. Il est probable que Twitten était Responsable de plusieurs de ces portes, qui ont sans doute été forgés à l'aide de sandestins. Une porte de fer est un point fixe à la fois sur la Terre gaéenne et sur un autre monde. Une fois forgé, il peut être utilisé pour effectuer le passage entre les deux mondes qu'il relie, activé soit par le sort Translocation, soit par une clé enchantée - comme celle qui accompagnait la copie originale de l'almanach de Twitten qui porte une incantation pour chaque monde qu'il peut contacter. Lors de l'activation d'une porte de fer, un tunnel de runes colorées brillantes peut être vus s'étirant au loin, bien que le passage réel ne prenne pratiquement pas de temps du tout. Les Sandestins sont les maîtres de cet espace entre les mondes et sont capables de détourner les voyageurs en transit vers des mondes alternatifs. Pour ouvrir les portes de fer il faut avoir accompli une quête liée à l'almanach de Twitten.

Pustule des montagnes vivantes d'Irerly

Ces gemmes sont considérées comme des chancres par les montagnes vivantes. Elles existent sous treize couleurs différentes et se développent en séries.

Les Pustules des Montagnes Vivantes d'Irerly sont des gemmes étranges et mystérieuses, liées aux montagnes vivantes d'une manière inexpliquée. Chacune de ces gemmes existe dans l'une des treize couleurs différentes et se développe en séries, chacune avec ses propres propriétés et pouvoirs :

1 Gemme Verte de Vitalité : Lorsqu'elle est portée ou tenue en main, cette gemme confère à son porteur un regain d'énergie. Une fois par jour, le porteur peut dépenser un jeton d'énergie pour récupérer un montant de points de vie égal à son niveau de personnage.

2 Gemme Bleue d'Endurance : La gemme bleue octroie à son porteur une endurance accrue. Elle permet au porteur de bénéficier d'un avantage sur les jets de sauvegarde contre les effets de fatigue et d'épuisement.

3 Gemme Rouge de Force : Cette gemme renforce la force du porteur. Elle confère un bonus de +2 à la force du porteur tant qu'elle est en sa possession.



4 Gemme Dorée de Richesse : La gemme dorée attire la richesse. Les pièces d'or et les objets de valeur semblent s'accumuler autour du porteur, attirés par la puissance magique de la gemme.

5 Gemme Argentée de Clairvoyance : La gemme argentée améliore la perception du porteur. Elle lui permet de lancer le sort de détection de la magie une fois par jour sans besoin de composantes.

6 Gemme Violette de Résistance : Cette gemme confère une résistance accrue contre les dégâts magiques. Le porteur obtient un avantage sur les jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques qui infligent des dégâts.

7 Gemme Noire d'Obscurité : La gemme noire permet à son porteur de lancer le sort d'obscurité une fois par jour sans besoin de composantes.

8 Gemme Blanche de Pureté : La gemme blanche protège le porteur contre les maladies et les poisons. Elle confère un avantage sur les jets de sauvegarde contre ces types d'effets.

9 Gemme Jaune de Persuasion : Cette gemme améliore les compétences de persuasion du porteur. Elle confère un bonus de +2 aux jets de Charisme (Persuasion).

10 Gemme Orange d'Agilité : La gemme orange améliore l'agilité du porteur. Elle lui permet de lancer le sort de saut une fois par jour sans besoin de composantes.

11 Gemme Rose d'Amour : La gemme rose exsude une aura d'amour et de charme. Le porteur peut lancer le sort de charme-personne une fois par jour sans besoin de composantes.

12 Gemme Pourpre de Téléportation : Cette gemme permet à son porteur de se téléporter. Une fois par jour, le porteur peut lancer le sort de téléportation sans besoin de composantes.

13 Gemme Cyan de Protection : La gemme cyan renforce la protection du porteur. Elle confère un bonus de +2 à la classe d'armure du porteur tant qu'elle est en sa possession.

Ces gemmes mystiques sont d'une valeur inestimable en dehors de leur pouvoirs magiques souvent recherchées par les aventuriers et les collectionneurs pour leurs pouvoirs uniques. Cependant, la relation complexe entre ces gemmes et les montagnes vivantes du monde d'Irerly reste un mystère, et leur utilisation doit être abordée avec prudence.

Pyromite (GP417)
Objet Magique (Projectile), Rare
La Pyromite est une petite boule métallique, d'environ 2 cm de diamètre fabriqué avec des matériaux alchimiques et enchanteresse, conçue pour infliger des dégâts ardents à ses cibles. Elle est souvent utilisée par les aventuriers pour créer des effets spectaculaires et dévastateurs lors des combats. Elle est ornée de petites ailes pliables, qui se déploient lorsqu'on la lance. Elle contient un mécanisme complexe qui lui permet de détecter la chaleur et de s'orienter vers sa cible. Elle est très légère et très résistante
Utilisation : Pour utiliser une Pyromite, l'utilisateur doit la charger dans une sarbacane appropriée, prendre un tour pour viser, puis souffler dans la sarbacane pour la lancer en direction de sa cible.
Pouvoir : Le porteur de la pyromite peut l'utiliser pour lancer un sort de boule de feu, sans consommer de composantes matérielles. Il suffit de placer la pyromite dans une sarbacane et de souffler fort pour la propulser. La pyromite déploie alors ses ailes et se met à voler en direction de la cible la plus proche et la plus chaude, dans la limite de 30 mètres. Lorsqu'elle touche sa cible, elle explose dans un feu blanc mortel, infligeant 6d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures dans un rayon de 6 mètres. Les créatures qui réussissent un jet de sauvegarde de dextérité ne subissent que la moitié des dégâts.

Recharge : Une fois utilisée, la Pyromite doit être rechargée avec une dose de matériau alchimique spécial, ce qui nécessite 1 heure et coûte 50 pièces d'or. Le lanceur doit réussir un jet de sauvegarde d'intelligence chaque fois qu'il utilise la pyromite, sinon il risque de se brûler les lèvres ou les doigts, ou de faire exploser la pyromite prématurément.
Lore : Les Pyromites sont créées à partir d'une combinaison délicate d'ingrédients alchimiques et de magie du feu. Elles sont souvent utilisées par les alchimistes, les lanceurs de sorts pyromanciens et les aventuriers pour infliger des dégâts massifs aux ennemis. La capacité de la Pyromite à créer une explosion de feu puissante en fait un outil précieux dans les situations où un grand impact est nécessaire.



Saint Graal (M231)

Dans les profondeurs mystiques des Isles Anciennes, où les légendes et la réalité s'entrelacent, le Saint Graal se dresse comme un symbole d'une puissance et d'une signification inégalées. Ce n'est pas un simple calice, mais le réceptacle sacré qui a autrefois contenu le sang du Christos lui-même. Sa forme est simple, mais sa présence est imposante : un calice au pied bleu pâle, haut de 8 pouces, avec des poignées légèrement irrégulières. Un anneau bleu foncé orne son rebord légèrement ébréché, et sa base est marquée d'un cercle de la même teinte.
L'histoire du Graal est aussi complexe que les méandres de la magie qui imprègne les Isles. Il est dit que ce calice fut utilisé par Jésus Christos lors de sa dernière Cène avec ses disciples. Plus tard, il tomba entre les mains de Joseph d'Arimathie, qui y recueillit le sang du Christ lors de sa crucifixion. Les voyages de Joseph l'amenèrent en Irlande, où il laissa le Graal sur l'île d'Inchagoill, dans le Lough Corrib, au nord de Galway. Mais le destin du Graal ne s'arrêta pas là. Face à la menace des Celtes païens, un moine du nom de Sisembert transporta le précieux calice vers les Isles Anciennes. Les récits divergent quant à la suite de son périple. Certains racontent que, dans la Forêt de Tantrevalles, Sisembert rencontra un ogre redoutable, Throop, qui le tourmenta cruellement. L'une des trois têtes de l'ogre but le sang de Sisembert, une autre dévora son foie, tandis que la troisième, souffrant de maux de dents, joua avec les phalanges du moine comme avec des dés.

Cependant, le destin du Graal prit un tournant inattendu lorsque le roi Casmir, dans sa quête de pouvoir, offrit la main de sa fille Madouc à quiconque lui rapporterait le Graal. Madouc, refusant d'être un simple pion dans les jeux de pouvoir de son père, décida de partir elle-même à la recherche du Graal, accompagnée du garçon d'écurie Pymfyd. (Sire pompon) Ensemble, ils réussirent à dérober le Graal à l'ogre Throop. Mais, lorsqu'ils le rendirent à Casmir, le destin du Graal prit une nouvelle direction et celui-ci fut fouetté.

Aura de Sainteté : Lorsque le porteur du Graal entre dans une pièce, une aura sacrée émane de lui, repoussant les créatures maléfiques. Les créatures maléfiques de moins de 5 DV ne peuvent s'approcher à moins de 10 pieds du porteur. Si elles y sont contraintes, elles doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être paralysées de peur pendant 1d4 tours.

Guérison Divine : Une fois par jour, le porteur peut utiliser le Graal pour invoquer un sort de "Soins Majeur", guérissant toutes les blessures et maladies d'une cible touchée.

Protection contre le Mal : Le porteur bénéficie en permanence d'un sort de "Protection contre le Mal", repoussant les attaques et les influences maléfiques.

Vision Divine : Une fois par semaine, le porteur peut invoquer un sort de "Clairvoyance Suprême", lui permettant de voir un lieu ou une personne à distance. L'utilisateur possède une omniscience limitée et peut une fois par semaine (en termes de jeu) demander la réponse à une question (La réponse est fournie par le MD en fonction de la limitation relatives à la campagne et à l'équilibre du jeu.

Aura d'Inspiration : Les alliés à moins de 30 pieds du porteur bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de moral, inspirés par la présence sacrée du Graal. Et la caractéristique principale du porteur est placée à 19 tant qu'il porte le graal avec lui.

Bénédiction du Graal : Une fois par mois, le porteur peut bénir une eau, la transformant en eau bénite. Jusqu'à 1 litre d'eau peut être transformé de cette manière.

Vulnérabilité : En raison de sa nature sacrée, et de sa valeur financière inestimable le Graal attire les forces du mal. Le porteur est plus susceptible d'être ciblé par des créatures et des cultistes maléfiques cherchant à s'emparer de la relique.

Son utilisation requiert de vénérer le dieu chrétien et de purifier l'objet tous les jours a l'aide d'eau bénite.

Sensibilateur Mental d'Hippolito (GP420) : est une potion magique aux propriétés intrigantes et fascinantes. Fabriquée avec une précision magique et imprégnée d'un pouvoir énigmatique, cette potion offre à celui qui la consomme une expérience sensorielle unique et profonde, transformant sa perception de la réalité et stimulant son esprit d'une manière extraordinaire.
L'apparence du Sensibilateur Mental d'Hippolito est mystérieuse, rappelant un liquide chatoyant qui brille d'une lueur subtile. La potion est contenue dans un flacon en verre finement taillé, orné de motifs hypnotiques. Une simple goutte de ce liquide suffit pour déclencher une série d'effets qui défient les limites de la perception et de la créativité.
Les effets du Sensibilateur Mental d'Hippolito sont graduels et dépendent du nombre de gouttes ingérées. Une seule goutte de cette potion stimule l'esprit de manière subtile, augmentant la vivacité mentale et facilitant la communication sociale. La personne qui la consomme semble acquérir une réputation enviable d'esprit vif (+2 en intelligence pour 1 à 10 rounds) et de bonne humeur, attirant l'attention et la faveur des autres.
Deux gouttes de la potion exaltent les penchants esthétiques et artistiques de manière extraordinaire. La perception des couleurs, des formes et des sons devient profondément accrue, et la personne stimulée est capable de percevoir les détails les plus subtils de son environnement. Cette expérience sensorielle exquise lui permet même de traduire des motifs complexes, tels que les dessins des toiles d'araignées, en des expressions artistiques plus grandes, comme des cycles de chansons ou des sagas épiques. Vif (+4 en intelligence pour 1 à 10 rounds)
Cependant, l'effet le plus mystérieux du Sensibilateur Mental d'Hippolito réside dans le seuil de trois gouttes. Aucune personne n'a encore osé franchir cette limite, et les effets potentiels de trois gouttes restent un mystère. Certains prétendent qu'à ce niveau de stimulation, la réalité elle-même pourrait se dissoudre, ou que la perception pourrait s'étendre au-delà des limites de la conscience ordinaire.
C'est cette incertitude autour des effets de trois gouttes qui ajoute une aura de mystère et de fascination à cette potion. Son pouvoir est à la fois attirant et effrayant, rappelant que la quête de l'expérience sensorielle et mentale ultime peut être à la fois enivrante et risquée.

Talisman de Jade Bleu de Tamurello
Objet Magique (Talisman), Très Rare
Le Talisman de Jade Bleu de Tamurello est un artefact magique d'une puissance exceptionnelle, capable de conférer le don du vol à toute personne ou équipage qui en fait usage. Il est rare et précieux, recherché par les explorateurs, les aventuriers et les voyageurs intrépides. Il s'agit d'un petit disque de jade bleu, d'environ 5 cm de diamètre, qui porte une inscription en lettres d'or : « Tamurello »
Utilisation : Pour activer le Talisman, frottez-le doucement sur toutes les surfaces de la cible, qu'il s'agisse d'une personne ou d'un équipage entier

d'un navire. Une fois frotté, le Talisman déclenche sa magie et permet à la cible de s'envoler dans les airs.
Effet : La cible touchée par le Talisman gagne la capacité de voler avec une vitesse maximale de 18 mètres (60 pieds) par round. La durée du vol dépend du niveau de l'utilisateur et peut durer jusqu'à 1 heure. Pendant la durée du vol, la cible peut se déplacer librement dans les airs et contrôler sa trajectoire. Une fois que la durée est écoulée, la cible descend doucement jusqu'au sol.
Recharge : Le Talisman de Jade Bleu de Tamurello récupère sa magie après un repos long (12 heures).
Lore : Le Talisman de Jade Bleu de Tamurello tire son pouvoir d'antiques rituels de magie aérienne. Il est dit que ce talisman était autrefois utilisé par les navigateurs intrépides pour explorer des terres inconnues, survoler des montagnes escarpées et échapper à des ennemis redoutables. La possession d'un tel artefact était le signe de l'audace et du désir d'explorer les cieux. (Et visiter le manoir celeste de Faroli)

Talisman de Sainte Uldine : il a été créé par Sainte Uldine, qui a travaillé pour convertir Phogastus, un troll du Black Meira Tarn. Malgré ses efforts, elle a fini par désespérer après que Phogastus l'eu violée à plusieurs reprises. Elle a donné naissance à quatre imps pour donner suite à ces interactions. Chacun de ces imps avait une pierre de sang ronde à la place d'un troisième œil. Ces quatre pierres ont été détachées et intégrées dans un talisman. Ce talisman est actuellement caché quelque part parmi les cryptes de l'île Whanish
Le Talisman de Sainte Uldine est décrit comme un objet de grande force. Il est mentionné parmi d'autres reliques sacrées que la reine Sollace souhaite rassembler pour sa cathédrale. Le talisman est considéré comme l'un des objets sacrés les plus puissants car son pouvoir s'intensifie en fonction du niveau et des actions de son porteur, et il est suggéré que quiconque le retrouve pourrait être récompensé généreusement. Pouvoirs :
Protection contre les êtres féeriques : Lorsque vous portez ce talisman, vous avez l'avantage +4 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques lancés par les êtres féeriques.
Communication avec les fées : Une fois par jour, vous pouvez invoquer le pouvoir du talisman pour communiquer télépathiquement avec n'importe quelles fées à moins de 500 pieds de vous.
Localisation : Trois fois par jour, vous pouvez utiliser le talisman pour lancer le sort "Localisation d'objet". Cependant, le sort ne peut être utilisé que pour localiser des objets ou des reliques sacrées.
Limitations : Le talisman ne peut pas être utilisé pour contrôler ou influencer les magiciens ou les êtres d'une puissance équivalente.

Son utilisation requiert de vénérer le dieu chrétien et de purifier l'objet tous les jours a l'aide d'eau bénite.

La Toison Mythique de Sartzanek Objet Magique Légendaire
La Toison Mythique est un manteau d'une rare puissance, tissé à partir de matériaux exceptionnels provenant de créatures mythiques et de matières magiques légendaires. Ce manteau écru, jadis propriété de Sartzanek, abaisse considérablement la Classe d'Armure de son porteur, le protégeant des attaques de ses ennemis. Voici comment les pouvoirs de la Toison Mythique pourraient être traduits en termes de mécaniques de jeu dans Donjons et Dragons (D&D) :
Réduction de la Classe d'Armure : Lorsque la Toison Mythique est portée, elle abaisse automatiquement la Classe d'Armure (CA) de son porteur à un niveau extrêmement bas, fixant cette CA à 3. Cela signifie que le porteur est extrêmement difficile à toucher, et les attaques ennemies auront du mal à le blesser.
Protection Magique : Une fois par jour, le porteur de la Toison Mythique peut invoquer son pouvoir de protection magique. Lorsqu'il se trouve confronté à une attaque ou à un effet qui pourrait le blesser ou le menacer, il peut choisir d'ignorer cette attaque ou cet effet comme s'il ne l'avait jamais subi. Cela peut s'avérer particulièrement utile pour échapper à des sorts puissants ou à des attaques potentiellement mortelles.
Restriction d'Alignement : La Toison Mythique est un artefact magique extrêmement puissant, mais son pouvoir est lié à l'alignement de son porteur. Elle ne peut être portée que par des individus d'alignement strictement Mauvais. Toute tentative d'un individu d'un autre alignement de porter la Toison Mythique serait vaine, et l'artefact ne révélerait pas ses pouvoirs à un tel porteur.
Héritage des Créatures Mythiques : Les matériaux utilisés pour créer la Toison Mythique sont issus de créatures mythiques telles que les chimères, les archiliches, les cerbères, Fenrir et les titans. Cette combinaison de matières magiques rares et puissantes confère à la Toison son caractère unique et exceptionnel.

Origine Féerique : La Toison Mythique a été tissée il y a des millénaires par Murdock au fort Thripsey doté d'une grande habileté dans l'art de la confection d'objets magiques. Cette origine féerique lui confère une aura de mystère et de puissance qui pourrait bien cacher le retour de son maître.

Vorner et Skel (Boucles d'oreille)
Ces deux sphères d'hématite, d'un noir abyssal, transcendent leur taille modeste pour incarner une importance et un pouvoir qui défient toute mesure. Originaires du lointain Mang Sept, elles sont les vestiges vivants de sorts oubliés et d'antiques magies.
Leur surface polie, d'une obscurité réfléchissante, contraste profondément avec l'énergie qu'elles renferment. Au toucher, une subtile vibration témoigne de leur nature magique. Sensibles à l'énergie de Mel et Dadgath, elles réagissent de manière vive aux frémissements de leurs sortilèges.
Toutefois, ce qui distingue Voner et Skel, c'est leur capacité à communiquer. Un dialogue constant s'établit entre elles, constitué de murmures et de chuchotements qu'un esprit attentif pourrait percevoir. De plus, elles peuvent s'adresser à leur porteur. Leurs voix, à peine audibles, portent une sagesse ancestrale, prodiguant des conseils et des réflexions d'une clarté exceptionnelle. (Détection de pièges, monstres, et passages et lieux secrets)
Suspendues par de fines chaînes en boucles d'oreilles, ces sphères dépassent le simple statut de bijoux. Elles incarnent les gardiennes de secrets antiques, témoins des magies oubliées, et deviennent des alliées inestimables pour ceux qui cherchent à naviguer dans les tumultes des Isles Anciennes. Pour cela elle possède deux effets :
Les sphères peuvent fournir des informations ou des conseils au porteur. Cela se traduit par un avantage de +2 sur un jet de Sagesse ou d'Intelligence une fois par jour après un long repos.
Une fois par jour, le porteur peut consulter les sphères pour obtenir des informations sur un objet, un lieu, ou une créature. Cela fonctionne comme le sort « d'identification mêlée à un sort de détection de la magie, des pièges, monstres, et passages et lieux secrets » permettant au porteur de voir les auras magiques dans un rayon de 30 pieds pendant 10 minutes.



Zil (GP430) Epée
Au cœur des mystérieuses Isles Anciennes, où les frontières entre les mondes se brouillent et où la magie imprègne chaque objet, se trouve Zil, l'épée légendaire de l'hybride Zaxa. Cette lame n'est pas une simple épée forgée par les mains des hommes extraplanaires, mais un artefact d'une puissance et d'une provenance inégalées.
Originaire du monde énigmatique de Tanjecterly, Zil a été ramenée dans notre réalité par Glyneth, une voyageuse audacieuse qui a bravé les dangers des mondes inter dimensionnels. La lame de Zil brille d'une lueur surnaturelle, témoignant de ses origines autres et de la magie qui l'habite. Chaque gravure, chaque courbe de son tranchant raconte une histoire, une épopée des temps anciens et des mondes lointains.
Mais Zil n'est pas seulement une épée de légende, elle est aussi le témoin silencieux des exploits de Zaxa, cette créature hybride mi-homme mi-hespid batrache, dont la peau grise épaisse défie les armes conventionnelles. Après la chute de Zaxa, la destinée de l'épée a changé de mains, passant à Tul ou Kul, bien que ce dernier, dans sa sagesse ou sa prudence, ait souvent préféré sa propre lame lors des combats.
Zil est plus qu'une arme, c'est un symbole, un pont entre les mondes, un rappel constant des aventures qui se déroulent au-delà de notre compréhension. Dans les mains d'un maître d'arme, elle est une alliée redoutable, car sur terre elle possède un bonus de +3 / +5 Contre les créatures extra planaires où les dégâts sont doublés mais dans les mondes autre que les iles anciennes du lyonesse Zil obtient le bonus de +6 dans les mains d'un novice, elle pourrait bien être une porte vers des dangers inimaginables. Cette épée ne peut être porter que par des créatures qui ont 18 ou plus en force.

Sorts mineurs des fées



1. Agriva's Telescopic Fornication - La fornication télescopique d'Agriva : Améliore les performances érotiques
2. Alarrab's Facile Septum - Le septum facile d'Alarrab : Crée un abri magique
3. Alovot's Loathsome Presence - La présence répugnante d'Alovot : Inspire la peur chez une cible
4. Berdi's Changeable Weight - Le poids changeable de Berdi : Divise par deux ou double le poids de quelque chose
5. Bidorke's Pithy Restoration - La restauration succincte de Bidorke : Supprime temporairement une malédiction
6. Blight of Eternal Solitude - Le fléau de l'éternelle solitude : Empêche l'interaction sociale avec une cible
7. Bluntedge Hammered-on - L'émoussé martelé : Rend une lame terne
8. Bogwaft Clearair - L'air pur de Bogwaft : Supprime les odeurs nocives
9. Broiling Charnot - Le Charnot bouillant : Augmente la température des objets inanimés
10. Chavnarsa's Indolent Ease - L'aisance indolente de Chavnarsa : Permet à une action manuelle d'être effectuée à distance
11. Circumventivade Vigilance - La vigilance de Circumventivade : Contourne les alarmes et les pièges
12. Coinspin Pennydance - La danse des pièces de Coinspin : Fait danser les pièces ou autres petits objets
13. Compulsion of Improper Issue - La compulsion de l'émission inappropriée : La cible fournit trop de changement ou de biens
14. Crimson Manual Seizure - La saisie manuelle cramoisie : Crée une brûlure magique
15. Crotzi's Pungent Shadow - L'ombre piquante de Crotzi : Crée une poche d'obscurité
16. Crushwill Tag-Along - Le suiveur de Crushwill : Force une cible à suivre servilement
17. Daizeleko's Brief Incapacity - L'incapacité brève de Daizeleko : Supprime toute tolérance à l'alcool
18. Dellatilg's Penitentiary Romance - La romance pénitentiaire de Dellatilg : Crée un lien amoureux entre deux personnes
19. Desiccating Dehydration - La déshydratation desséchante : Supprime toute l'humidité d'une personne ou d'un objet
20. Diferrin's Furtive Medium - Le medium furtif de Diferrin : La cible peut traverser un seul type de medium ou de terrain
21. Digitation of Quick Appropriation - La digitation de l'appropriation rapide : Utilisé pour voler de petits objets
22. Dilguilka's Improvised Hazard - Le danger improvisé de Dilguilka : Crée un événement aléatoire pour distraire
23. Dishevelling Dervish - Le derviche décoiffant : Crée un petit tourbillon
24. Egumasko's Mellow Scarf - L'écharpe douce d'Egumasko : Crée des vêtements d'assaut
25. Far-flung Whisper-sing - Le chuchotement-chant lointain : Projette la voix de la cible
26. Farsight Nearsquint - Le lointain proche-lorgne : Magnifie les objets
27. Fieritzed's Tearful Platitude - La platitude larmoyante de Fieritzed : La cible éclate en sanglots
28. Findthing Searchfor - Cherchertrouve : Localise une personne ou un objet spécifique
29. Fociador's False Lead - La fausse piste de Fociador : Confond les pistes et les sentiers
30. Fractal of Dwindling Interruption - Le fractal de l'interruption décroissante : Rend certains organes inertes
31. Gaxelanit's Future Invention - L'invention future de Gaxelanit : Aide à l'artisanat
32. Glamorise Draweyes - Glamorise Attireyeux : Rend la cible plus attractive
33. Gnier's Somnolent Nicety - La nicety somnolente de Gnier : Récupère la fatigue
34. Healwart Bonebind - La guérison des os de Healwart : Sort de guérison
35. Hyladerch's Fabulous Conformation - La conformation fabuleuse de Hyladerch : Rejoint parfaitement n'importe quelle danse
36. Ihimeder's Loath Emission - L'émission répugnante d'Ihimeder : Fait exsuder des substances nocives aux cibles
37. Ilikutz's Improvised Urn - L'urne improvisée d'Ilikutz : Crée un récipient magique
38. Impspring Tinkle-toe - Le saut d'elfe à pieds légers : Force la cible à sauter dans les airs
39. Irazen's Luscious Thaw - Le dégel succulent d'Irazen : Protège contre le gel
40. Jackfrost Fingerbiter - Le mord-doigt de Jackfrost : Inflige engourdissement et douleur
41. Jaxili's Cellular Comfort - Le confort cellulaire de Jaxili : Crée des meubles confortables
42. Jigtune Fiddlewell - Bienjouer Violon de Jigtune : Anime les instruments de musique
43. Kanixile's Vegetable Suppression - La suppression végétale de Kanixile : Calme les attaques de la végétation

44. Kantzagmu's Parabolic Shag - Le shag parabolique de Kantzagmu : Anime certains objets pour attaquer et distraire
45. Kaununu's Phonetic Notoriety - La notoriété phonétique de Kaununu : Instille un ton de voix fort et clair
46. Keepfresh No-mould - Pas de moisissure Keepfresh : Empêche les denrées périssables de pourrir
47. Kemun's Upright Adhesion - L'adhésion verticale de Kemun : Marcher sur des surfaces abruptes avec facilité
48. Kerlesenz's Imperfect Platitude - La platitude imparfaite de Kerlesenz : Annule les faux pas sociaux
49. Ladlartle's Moderate Spear - La lance modérée de Ladlartle : Transforme les brindilles et les branches en lances
50. Lugwiler's Dismal Itch - La démangeaison lugubre de Lugwiler : Provoque une horrible démangeaison chez la cible
51. Make-friend Wagtail - Faire-ami Wagtail : Calme les chiens de garde et autres
52. Nika's Nimble Sophistry - La sophistique agile de Nika : Améliore la dextérité manuelle
53. Nisterei's Sardonic Vanity - La vanité sardonique de Nisterei : Trompe la cible en lui faisant croire qu'elle est spirituelle et charmante
54. Nunol's Efficient Odium - L'odium efficace de Nunol : Enveloppe une cible dans une puanteur verte
55. Osanerd's Baronial Amplitude - L'amplitude baroniale d'Osanerd : Améliore l'intonation et la livraison vocale
56. Palinved's Disingenuous Lamentation - La lamentation déloyale de Palinved : Fait apparaître le destinataire comme mort
57. Parasolic Prestidigitation - La prestidigitation parasolique : Rend les environnements inclemments confortables
58. Pelleiz's Murky Instrument - L'instrument sombre de Pelleiz : Crée de la musique d'ambiance
59. Phantastical Phantasm - Le phantasme phantastique : Crée une illusion à partir de rien
60. Phooketz's Grateful Wrongdoing - La faute reconnaissante de Phooketz : Perturbe les perceptions de la cible
61. Poridet's Freed Path - Le chemin libéré de Poridet : Passe à travers les obstacles sans entrave
62. Reckoning of Even Opposition - Le calcul de l'opposition égale : Augmente temporairement une compétence
63. Reflection of Vicarious Forbearance - La réflexion de la tolérance par procuration : Rebondit un cantrap sur une autre personne



64. Revelation of the Toxin - La révélation de la toxine : Indique si la nourriture ou la boisson a été empoisonnée
65. Rhinompholous Mutabili - Le mutabili Rhinompholous : Réarrange les traits du visage
66. Saggi's Lying Flesh - La chair menteuse de Saggi : Met quelqu'un dans l'embarras lorsqu'il essaie de mentir
67. Sanduculi's Dexter Litigant - Le litige Dexter de Sanduculi : Échange la latéralité
68. Sapstuck Holdfast - Le maintien rapide de Sapstuck : Colle deux objets ensemble
69. Scourge of Airy Exorcism - Le fléau de l'exorcisme aérien : Génère une explosion d'air froid et humide
70. Shiel's Anomalous Key - La clé anomale de Shiel : Verrouille ou déverrouille des serrures et des barres
71. Sigil of Spicy Resignation - Le sigil de la résignation épicée : Crée une sensation de brûlure dans la bouche et les yeux
72. Sissleway Chatter-fang - Le bavardage de Sissleway : Surcharges l'appareil sensoriel de la cible
73. Slipshod Patchfast - Le rafistolage négligé : Répare les dommages physiques
74. Snuffout Flamegone - L'extinction de la flamme : Éteint les petits feux et flammes
75. Sotishor's Intrusive Suspense - Le suspense intrusif de Sotishor : Crée un état de perception accrue
76. Sparkright Tinderflame - La flamme d'amadou de Sparkright : Allume magiquement des feux
77. Sungleam Elbowgrease - Le coude à graisse de Sungleam : Fait briller les surfaces métalliques d'un éclat brillant
78. Stylish Dresswell - Habillez-vous avec style : Transforme la tenue en quelque chose de à la mode et élégant
79. Temporal Nonasphyxias - Les non-asphyxies temporelles : Retenir son souffle pendant une période prolongée
80. The Four-Fold Spell - Le sort à quatre volets : Augmente le taux de mouvement
81. The Incommunicable Salute - Le salut incommunicable : Fait un geste grossier
82. The Spell of Labyrinth Despair - Le sort du désespoir du labyrinthe : Devenir magiquement perdu
83. Toder's Selfish Necessity - La nécessité égoïste de Toder : Rembourse magiquement de petites sommes d'argent
84. Twanin's Atmospheric Prey - La proie atmosphérique de Twanin : Étrangle les créatures volantes d'une certaine taille
85. Tyzon's Independent Flagellate - Le flagelle indépendant de Tyzon : Crée un fouet ou un fléau pour châtier magiquement les mécréants
86. Underdu's Absurd Censor - Le censeur absurde d'Underdu : Empêche la cible de prononcer un mot spécifique
87. Urkelar's Belligerent Ripsaw - La scie égoïne belliqueuse d'Urkelar : Anime les outils et les objets de tous les jours
88. Uzuberlar's Infernal Capstan - Le cabestan infernal d'Uzuberlar : Anime les treuils, les cabestans et autres dispositifs similaires
89. Valentz's Turgid Ballooning - Le gonflement turgide de Valentz : Agrandissement/Réduction (Niveau 2, Transmutation) - Modifie la taille d'un objet ou d'une créature.
90. Vankte's Utmost Urgency - L'urgence extrême de Vankte : Célérité (Niveau 3, Transmutation) - Accélère les mouvements d'une créature.
91. Verud's Verbal Refusal - Le refus verbal de Verud : Zone de vérité (Niveau 2, Divination) - Force toute créature dans une zone à dire la vérité.
92. Wasp-Whistle Beckon-Swarm - Le sifflement d'abeille appelle-essaim : Nuée d'insectes (Niveau 5, Conjuration) - Invoque un essaim d'insectes.
93. Weadgel's Blatant Massage - Le massage flagrant de Weadgel : Main de Bigby (Niveau 5, Evocation) - Crée une main magique qui peut attaquer ou manipuler des objets.
94. Whirligig Peregrination - La pérégrination de Whirligig : Vol (Niveau 3, Transmutation) - Permet à une créature de voler.

95. Whispering Comeuppance of the Thief - La revanche chuchotante du voleur : Alarme (Niveau 1, Abjuration) - Protège une zone contre l'intrusion.
96. Willowisp Werelight - La lumière de feu follet : Lumière (Cantrip, Evocation) - Crée une source de lumière.
97. Writ of Impulsive Plagiarism - Le mandat de plagiat impulsif : Script Illusoire (Niveau 1, Illusion) - Crée une copie magique d'un document.
98. Xeilix's Reprehensible Unbuckling - Le débouclage répréhensible de Xeilix : Main Mage (Cantrip, Transmutation) - Manipule des objets à distance.
99. Zingoz's Slimy Babler - Le bavard gluant de Zingoz : Comprendre les langues (Niveau 1, Divination) - Permet de comprendre toutes les langues parlées et écrites.
100. Zoophonic Whimsywhistle - Le sifflet capricieux zoophonique : Amitié avec les animaux (Niveau 1, Enchantement) - Permet de convaincre un animal que vous ne lui voulez aucun mal.

Sorts des Sandestins



01 **Abomination** Maudit une cible avec un visage horrible et monstrueux
02 **Abscission** Sectionnement d'une partie du corps ou d'un organe, mais maintien en vie et en fonctionnel malgré son détachement
03 **Absence** Éviter les dommages causés par un piège ou une agression
04 **Esquisse** Révélation d'un indice ou allusion à un but
05 **Belligération** Enrage une cible à la violence aveugle ou à l'apoplexie
06 **Bienfait** Invocation de la richesse dans les bijoux et la monnaie
07 **Cachination** Rend la cible impuissante folle, ravagée par un rire hystérique
08 **Calcination** Réduction d'un objet en cendres par incinération
09 **Calomnie** Transférer la suspicion d'un acte illicite à un autre via des calomnies outrageantes et diffamation
10 **Fustigation** Insuffle l'agonie à une victime lorsqu'elle accomplit un acte spécifique
11 **Communication** Permet au lanceur de parler avec une cible à distance
12 **Conduction** séparation entre plans voisins Guidage infaillible vers un emplacement spécifié, quel que soit l'itinéraire labyrinthique
13 **Incendie** Faire jaillir des flammes même à partir de matériaux incombustibles
14 **Service militaire** Invocation d'une horde d'ennemis
15 **Contracturation** Pulvérisation d'un objet ou d'une victime en bouillie par martèlement répété
16 **Convulsion** Fait trembler le sol et les bâtiments
17 **Cunctation** Retarde l'écoulement du temps pour une cible
18 **Déflagration** Fait exploser violemment un objet
19 **Abattement** Imprègne la cible d'un ennui chronique
20 **Dénudation** Délimiter une zone exempte de toute végétation et de toute vie animale jusqu'au substratum rocheux
21 **Dessiccation** Extrait l'humidité d'une cible pour la transformer en sels essentiels ou momifier une fois créature vivante
22 **Diminution** Réduire un objet ou une créature à une fraction de sa taille d'origine
23 **Dissolution** Nourriture acide d'un objet ou d'une personne
24 **Divination** Apercevoir un objet ou une cible de loin
25 D**ynamisme** Investir des objets inanimés avec de la vie et du mouvement
27 **Effusion** Déversement de gaz nocifs à partir d'orifices appropriés
28 **Éjection** Force une cible à quitter une pièce, une colonie, un terrain ou un avion
29 **Émulation** Adopter la forme d'un objet ou d'une personne spécifique
30 **Envenimation** Inflige à une victime un poison virulent
31 **Érudition** Adoptez temporairement une seule compétence connue des habitants d'autres mondes
32 **Expurgation** Suppression d'illustrations ou de texte d'objets et de surfaces
33 **Exuviation** Dépouiller une cible de son armure, de sa carapace ou de sa peau extérieure si une créature
34 **Fabrication** Création d'un objet à partir des matériaux disponibles
35 **Fabulation** Incite la cible à accepter tout ce que le lanceur dit
36 **Fascination** Captivez une cible avec un désir irrésistible pour quelque chose via des rêves et des visions
37 **Fébrifacientïon** Instiller la maladie dans une cible ou un objet
38 **Flottation** Permet a la cible de marcher sur des surfaces fluides
39 **Galvanisation** Imprègne la cible d'énergies électriques
40 **Gérontification** Vieillir une cible prématurément
41 **Giration** Tourne et fait tournoyer une cible jusqu'à ce qu'elle capitule ou s'envole
42 **Imbibition** Consommation glutineuse de tout liquide sans danger
43 **Immunisation** Devenir résistant aux maladies et aux poisons
44 **Transmission** Confère l'une des compétences du lanceur à la cible
45 **Incarcération** Retenez une cible derrière des murs magiques
46 **Incursion** Contourner les verrous et les pièges pour ouvrir un objet ou entrer dans un lieu

47 **Inflation** Agrandit une cible ou un objet
48 **Ingurgitation** Permet à la cible d'avaler un objet entier
49 **Inhumation** Enterre une victime dans un kyste souterrain
50 **Isolation** Fournit une protection cible contre les dommages environnementaux causés par le feu, la foudre ou acide
51 **Interpellation** Accorde à la cible l'action d'interposer ou d'intervenir sur l'occurrence d'un déclencheur spécifié
52 **Interpénétration** Fait passer un objet à travers un matériau spécifié sans entrave
53 **Inondation** Inonder ou couvrir une zone avec les fluides disponibles
54 **Inversion** Retourner les choses à l'envers
55 **Involution** Tord ou déforme un objet pour qu'il apparaisse comme autre chose
56 **Lithification** Changer un objet ou une cible en une autre substance solide
57 **Luxation** Disloque un emplacement touché ou un objet de son support
58 **Malléation** Compression d'un objet ou d'une victime en une seule masse compacte
59 **Manumission** Libère une cible liée ou emprisonnée des liens ou des chambres scellées
60 **Nidification** Crée un lieu confortable de repos et de sécurité
61 **Obscurcissement** Réduit la perception sensorielle dans une zone
62 **Observation** Place une montre de garde sur un objet ou une personne
63 **Obturation** l'obturation d'un ou de tous les orifices de la victime afin qu'aucun déchet ne puisse émerger
64 **Orchestration** Contrôler les actions d'une cible
65 **Ossification** Durcit la surface d'une cible pour la rendre plus résistante aux dommages physiques
66 **Palliatif** Élimination des effets chroniques des blessures, des maladies et des poisons sans guérir la cause sous-jacente
67 **Parturition** Crée un corps vivant mais insensé à partir d'éléments bruts et de dons d'un être vivant
68 **Perceptivité** Permettre à la cible de percevoir en utilisant des sens alternatifs
69 **Perdition** Imposition d'horribles tortures à une cible
70 Persévération Forcer une cible à répéter sans cesse sa dernière action
71 **Fantasmagorie** Création d'objets ou de personnes illusoires
72 **Polychromie** Modifie la couleur et les motifs de surface d'une cible
73 **Précipitation** Invoque la pluie ou un autre fluide du ciel
74 **Procuration** Apporter des objets de loin
75 **Prorogation** Diffère le vieillissement de la cible
76 **Prostration** Force la cible couchée au sol
77 **Pullulement** Accélère la germination et la croissance de la vie végétale
78 **Putréfaction** Fait qu'un objet ou une partie du corps commence à pourrir
79 **Réanimation** Ramène les cibles mortes à la vie
80 **Souvenir** Produit une recréation audiovisuelle des choses que le sandestin observe
81 **Régurgitation** Fait vomir la cible tout ce qu'elle a mangé ou avalé en dernier
82 **Rénovation** Répare les objets contre les dommages physiques et la corrosion
83 **Répulsion** Reflète les attaques physiques faites contre la cible
84 **Résolution** Instille la détermination et le courage dans une cible
85 **Restauration** Soigne les blessures physiques subies par la cible
86 **Réverbération** Crée de puissantes vibrations atmosphériques qui brisent ou secouent les objets en morceaux
87 **Ségrégation** Sceller une ouverture ou un portail afin que rien de physique ou d'immatériel ne puisse passer
88 **Spoliation** Infester un objet ou une zone avec de la saleté, de la pourriture et une décomposition rapide, salissant la cible



89 **Stupéfaction** Étourdit une cible afin qu'elle ne réponde plus et ne se souvienne de rien
90 **Subsistance** Insuffle la capacité de survivre sans besoin fondamental
91 **Tempestuation** Contrôle la force et la direction des vents
92 **Bichonnage** Change l'habillement et le toilettage de la cible en quelque chose de plus élégant
93 **Trajectoire** Lance la cible presque instantanément n'importe où dans le monde
94 **Transfert** Bascule le lanceur et cible les âmes dans le corps de l'autre
95 **Transformation** Changer une cible vivante en une autre espèce
96 **Translocation** Ouvre un portail vers un autre monde ou dimension
97 **Vallée** Construit des murs et des fortifications autour de la cible
98 **Visitation** Détache l'âme du lanceur afin qu'elle puisse voyager vers un autre endroit pour observer ou Communiquer
99 **Viciation** Protège une cible de la magie hostile
100 **Volonté** Déambulation aérienne dans l'atmosphère

Sortilèges du Lyonesse

Ces sorts nouveaux ou se rapprochant de sorts connus de ADD sont plus fréquement trouvés dans les parchemins, livres de sorts dans les iles anciennes.

BOTTE DE PLUME (SG192): utilisé par Shimrod. 4 plumes blanches ensorcelées, fixées aux bottes permettent après utilisation d'une incantation de se déplacer sans fatigue et sans toucher le sol. **Rapidité (Altération**) Niveau : 3 Composantes : V, S, M Durée : 3 + 1 / niveau   Jet de protection : Aucun Temps d'incantation : 3 segmentsExplication/Description : quand ce sort est lancé, les créatures affectées voient la vitesse de leurs mouvements et leur nombre d'attaques multipliés par 2. Donc, une créature se déplaçant à 6'' et attaquant 1 fois par round aura une vitesse de déplacement de 12'' et pourra attaquer 2 fois dans le même round. Cependant, le temps d'incantation des sorts n'est pas accéléré. Le nombre de créatures affectées est égal au niveau du magicien, du moment qu'elles se trouvent dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé. A noter que ce sort accélère le métabolisme et donc vieillit les créatures affectées de 1 an Ce sort ne permet pas de lancer un second sort ou d'entreprendre une action supplémentaire, Le jetteur de sort bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à sa classe d'armure et aux jets de sauvegarde de reflexe, Le jetteur de sort perd son bonus d'esquive dans toutes les situations ou il ne peut profiter de son bonus à la dextérité. Le mode de déplacement de la créature augmente de 9m jusqu'à un maximum de deux fois sa vitesse de déplacement normale. Il s'agit d'un bonus d'altération qui affecte la distance de saut de la créature, plusieurs effets de rapidité ne sont pas cumulatifs

BULLE D'AVERTISSEMENT (GP11): envoie d'un message sur une grande distance. Quant la bulle éclate près des oreilles de son destinataire, il entend le message
Envoi (Évocation) Niveau : 5 Composantes : V, S, M Portée : Spéciale Durée : Spéciale Zone d'effet : Une créature Temps d'incantation : 1 tour Jet de protection : Aucun
Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien peut contacter une (seule) créature avec laquelle il est familier et dont l'apparence et le nom sont bien connus. Si la créature en question n'est pas sur le même plan d'existence que le lanceur du sort, il y a un risque de 5% par plan d'éloignement que l'envoi n'arrive pas. Par exemple, si le sujet se trouvait à deux plans d'éloignement, il y aurait un risque de 10% d'échec. Le magicien peut envoyer un mot par niveau, sans tenir compte des articles ; par exemple un, une, le, la, etc. ne sont pas considérés comme des mots dans la longueur du message. Même si l'envoi est reçu, le destinataire n'est en aucun cas obligé d'agir en fonction. S'il est réussi, l'envoi sera compris, même par une créature dont le score d'intelligence est aussi bas que 1 (ou intelligence animale).

CARTE DE MURGEN: chaque domaine est teinté d'une couleur différente, un point de lumière bleue indique la présence d'un magicien.
Scrutation suprême (Divination) Niveau de Magicien 7 Prêtre 7 Druide 6
Composantes : V, G, Temps d'incantation : 1 heure Portée : voir description Cible : capteur magique
Durée : 1 minute/niveau Jet de sauvegarde : contre les sorts, annule Résistance à la magie : oui
Ce sort permet d'espionner une ou plusieurs créatures, laquelle peut se trouver à n'importe quelle distance.
Ceux qui sont scruté ont 2% de chances par niveau de détecté la scrutation
Si le ou les sujets réussissent un jet de protection contre les sorts, le sort échoue. La difficulté dépend de la connaissance que le jeteur de sorts a des sujets et des liens qui les unissent. Pour pouvoir espionner, le lanceur de sorts doit connaitre la créature scrutée.
En cas d'échec au jet de sauvegarde, le magicien voit plus précisément la lumière et la couleur (3 mètres dans toutes les directions). Si le sujet se déplace, le capteur le suit jusqu'à 45 mètres par round.
En cas de réussite au jet de sauvegarde, le personnage ne voit plus la cible et ne peut pas tenter de nouvelle scrutation sur le sujet avant 24 heures. Composantes matérielles : un œil de faucon, d'aigle ou de rukh, auquel on ajoute un peu d'acide nitrique, de cuivre et de zinc.
Focaliseur : pour les lanceurs de sorts profanes : un miroir d'argent poli réalisé avec le plus grand soin et valant au moins 1 000 po. Ses dimensions doivent être au moins de 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large. Pour les prêtres : un bassin d'eau bénite coûtant au minimum 100 po. pour les druides : un bassin naturel.

CHARME D'ANTI-ONDE (GP136): ce sort permet de marcher sur l'eau. Pour cela il faut l'appliquer sur les semelles des chaussures.
Marche sur les eaux (Altération) sorts de clerc - de niveau 3 composantes : V, S, M Portée : au toucher Durée : 1 tour + 1/niveau Zone d'effet : Spécial Temps d'incantation : 7 segments Jet de protection : Aucun
Explication/Description : ce sort permet au lanceur de donner le pouvoir de marcher sur l'eau comme sur un sol herbeux et ferme (cf. anneau de marche sur les eaux) à lui-même ou à une autre créature de taille humaine et de masse comparable. Pour chaque niveau du clerc au dessus du niveau requis pour créer l'enchantement (5ème), le lanceur de sort peut affecter une créature de taille humaine supplémentaire. Ce pouvoir croissant permet à de multiples individus ou à une ou plusieurs créatures de taille ou de masse supérieure à celle d'un humain de bénéficier du sort de marche sur les eaux. Par exemple, un lanceur de 11ème niveau pourrait donner le pouvoir à la fois à lui-même et à une monture comme un cheval, de façon à pouvoir chevaucher sur les flots. (Considérer qu'un cheval équivaut à 6 hommes pour la résolution de ce sort). L'incantation de ce sort sous l'eau amènera immédiatement son destinataire au dessus de la surface de l'eau. Les composantes matérielles de ce sort sont un morceau de liège et le symbole sacré du clerc.

COMPRESSION: permet de comprimer un corps jusqu'à se qu'il prenne la forme d'un poteau de fer de 4 pouces carré sur 7 pieds de long
Métamorphose suprême (Altération) niveau 9 –- Transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, une bonne dose de gomme arabique, et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure
Choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée. Vous transformez la créature en un poteau de fer, (l'objet ne doit ni être porté ni être tenu par une autre créature). La transformation reste effective pour toute la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. Le sort ne peut pas affecter une cible dont les points de vie sont à 0. Si vous vous concentrez sur ce sort pendant toute sa durée, la transformation devient permanente.
Les métamorphes ne sont pas affectés par ce sort. Une créature non-consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour, si elle le réussit, ne pas être affectée par ce sort.
Créature en poteau de fer. Si vous transformez une créature en poteau de fer, elle endosse sa nouvelle forme avec tout l'équipement qu'elle transporte ou tient, à condition que la taille de l'objet ne soit pas supérieure à celle de la créature. Les statistiques de la créature deviennent celles de l'objet, et la créature n'a aucun souvenir du temps passé sous cette forme une fois qu'elle retrouve sa forme normale.

CONSCIENCE TOTALE (SG138): utilisé par Sartzanek. La victime connait subitement tout ce qui peut être connu : l'histoire de chaque atome de l'univers, le déroulement de huit sortes de temps, les phases possibles de tous les instants qui se succèdent ; tous les goûts, sons, aspects, odeurs du monde, aussi bien que des perceptions relatives à neuf autres sens plus insolites. Elle est alors frappée de paralysie agitante et d'impotence et devient incapable même de se nourrir. Elle reste à trembler de désarroi jusqu'à ce qu'elle soit réduite par dessèchement à sa plus simple expression et disparaisse emportée comme feuille au vent.
Charme du Contact des autres plans (Charme/Divination) Magicien de Niveau : 8 Portée : Créature touchée Durée : Spéciale Zone d'effet : Spéciale Composantes : V Temps d'incantation : 1 tour Jet de sauvegarde de sagesse

Explication/Description : Grâce à ce sort, le magicien désoriente l'esprit d'une créature et le charme pour qu'il se retrouve sur un autre plan d'existence afin de recevoir des informations gigantesques de la part des puissances qui s'y trouvent. Comme ces puissances sont localisées au hasard et qu'elles n'apprécient pas de tels contacts, les réponses apportées seront toujours extravagantes. Projeter l'esprit du magicien sur un plan très éloignée augmente les risques qu'il a de devenir fou, voire de mourir ; mais les chances que l'esprit contacté connaisse ce plan et/ ou réalise ou il se trouve correspond à un jet de sauvegarde contre la sagesse.

La folie peut intervenir dès les premières minutes. Elle dure une semaine pour chaque unité d'éloignement du plan contacté, 10 semaines au maximum pendant lesquelles la victime ne peut ni boire ni se nourrir. Se qui cause son dessèchement rapide.

Il meurt avant de recouvrer la raison, à moins qu'il ne soit sujet à un sort de *désenvoutement*.

DUALITÉ (GP12): pour accomplir ce sort il est nécessaire de se procurer les composants suivants: sel marin, terre provenant du sommet du mont Khambaste en Ethiopie, exsudations et onguents et substances de sa propre personne.

Il en résulte alors un couple de sexe opposé, ainsi qu'une vapeur dont la couleur représente la bonté de l'âme du magicien (elle peut varier du vert pâle pour un être égoïste et dépravé jusqu'au rouge vif pour une personne foncièrement bonne et généreuse). Si un ou les deux êtres nouvellement créés respirent cet effluve, leurs caractères seront alors modelés à l'image de la vapeur exhalée.

Notez que le corps d'origine du sorcier disparait dans l'opération magique et que les deux créatures qui en résultent ne possèdent ni les souvenirs ni les capacités de leur géniteur.
Hétéromorphisme (Altération) Magicien de Niveau : 9 Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : Le lanceur de sort Composantes : V, S, M Temps d'incantation : 9 segments Jet de protection : Aucun

Explication/Description : Grâce à ce sort, le magicien se divise en deux êtres de sexe opposé. Les composantes matérielles nécessaires sont d'une valeur de plus de 5 000 po qui se dissoudront à la fin du sort ainsi que des substances de sa propre personne. Le corps d'origine du sorcier disparaît dans l'opération magique, et les deux créatures qui en résultent ne possèdent ni les souvenirs ni les capacités de leur géniteur. Une vapeur colorée est également produite, représentant la bonté de l'âme du magicien.

Les deux êtres créés sont indépendants et ne sont pas sous le contrôle du magicien original. Leur alignement, leur personnalité et leurs objectifs peuvent varier en fonction de la couleur de la vapeur et des souhaits du Maître de Jeu (MJ).

Le sort est permanent et ne peut être annulé que par des moyens magiques puissants, tels qu'un souhait majeur ou une magie similaire.

FLÈCHES ENFLAMMÉES (GP464): ce sort permet au magicien de lancer des flèches enflammées qui partent de chacun de ses doigts de la même façon que si elles étaient tirées à partir d'un arc.

Flèche de feu (Conjuration/Appel) Niveau : 3 Portée : Au toucher Durée : spécial Zone d'effet : une à quatre cible

Explication/Description : grâce à ce sort, le magicien crée une « flèche » magique qui se dirige elle-même vers sa cible comme si elle avait été tirée par l'arc d'un guerrier du même niveau que le magicien qui lance le sort. Cette flèche équivaut à une arme +1 au toucher. Une flèche qui atteint son but inflige des dégâts à la victime, même si elle n'est normalement blessée que par des armes magiques +1. Cela est du au feu. La flèche elle-même fait 2-6 points de dégâts. Le feu qui jaillit quand la flèche touche est équivalent à un projectile enflammé causant, 2-8 points de dommage, Le nombre de flèche lancées s'accroît avec le niveau du magicien : 1 de plus par tranche de niveaux du magicien au dessus du 3ème. Ainsi deux flèches sont lancées par un magicien de niveau 4 et 3 pour un niveau 5

Jjusquà a un maximum de quatre flèches pour un magicien de niveau 6 et plus. Si le sort est incanté sous l'eau, le feu de la flèche ne dure qu'un round, puis est dilué dans l'eau environnante.

GRELOTTIS (M128): sort de type dysfonctionnement physique. Il possède trois niveaux allant du Tremollo au Claque-Crocs.

Hiatus temporaire : permet d'arrêter le temps pour une duré plus ou moins longue et déterminé par le lanceur de sort.

Infestation d'Asticots (SG138): toute la surface du corps de la cible se recouvre d'une couche de 3 cm d'asticots. Cela provoque une perte de contrôle de soit qui entraîne la mort dans la plupart des cas (utilisé par Sartzanek).
Arrêt du temps modifié (Altération) Niveau : 9 Portée : 40 pieds (rayon de la sphère) Durée : Variable (voir description) Zone d'effet : Sphère de 40 pieds de rayon centrée sur le lanceur de sort Composantes : V, S, M Temps d'incantation : 1 action Jet de protection : Constitution
Explication/Description : En lançant ce sort, le magicien provoque un arrêt du temps dans la zone d'effet, créant une sphère où il peut bouger et agir librement. Vue de l'extérieur, la sphère semble luire un instant. Les autres créatures dans la zone sont immobilisées. Pendant la durée du sort, le magicien peut choisir une ou plusieurs cibles dans la zone d'effet pour être affectées par le sort. Un dysfonctionnement physique qui possède trois niveaux de gravité. Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir les effets du GRELOTTIS, qui peuvent varier de tremblements mineurs à des spasmes sévères. Le magicien peut choisir d'infliger cet effet à autant de cibles qu'il le souhaite pendant la durée du sort. Le magicien ne connaît pas la durée exacte du sort mais peut faire varier son intensité, et aucune créature ne peut entrer dans la sphère sans être immobilisée. Si le magicien quitte la sphère, le sort est immédiatement annulé. La composante matérielle est un sablier magique et un os de dragon ou un cristal vibratoire.

MÉTAMORPHOSE ANIMALE (SG455): sort utilisé par Desmëi. Il permet de transformer une souris en cheval par exemple. Ce rapport de taille est la différence maximum qu'il peut y avoir entre la taille d'origine et sa taille après métamorphose.
Transformation d'objet (Altération) : Magicien de Niveau : 9 Portée : Contact Durée : Variable (voir description) Zone d'effet : Une créature ou un objet Composantes : V, S, M Temps d'incantation : 1 action Jet de protection : Constitution (pour les créatures vivantes)
Explication/Description : Ce sort permet au magicien de transformer une chose (vivante) en une autre. La transformation doit respecter une différence de taille maximale, similaire à celle du sort "Métamorphose Animale". Par exemple, une souris pourrait être transformée en cheval, mais pas en dragon. La durée du sort dépend du degré de transformation. Des changements mineurs, comme changer un lapin en chat, pourraient être permanents. Des transformations plus radicales, comme transformer un vers en éléphant, ne dureraient que quelques heures. Tous les animaux transformés irradient une forte aura magique. Une dissipation de la magie fera retourner une chose transformée à son état premier. Les créatures vivantes visées par ce sort ont droit à un jet de sauvegarde de Constitution pour résister à la transformation. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature n'est pas transformée. Les composantes matérielles sont du mercure, de la gomme arabique, et de la fumée.

MULTIPLICATION DE L'OR: sort utilisé par Shimrod. A partir de 5 pièces d'or qu'il transforme en 5 papillons dorés, il en provoque la multiplication. 5 donne 10 puis 20, puis 50 et enfin 100, les 100 papillons sont ensuite transformés à nouveau en pièces d'or.
Création suprême (Altération, Illusion/phantasme) Magicien 7 Illusionniste 6 Composantes : V, S, M (5 pièces d'or) Portée : 1'' Durée : 24 tours/niveau Zone d'effet : Spéciale Temps d'incantation : 1 tour Jet de protection : Aucun

Explication/Description : ce sort est comparable au sort création majeure (voir) Le lanceur de sort prend 5 pièces d'or et les transforme en 5 papillons dorés. Il en provoque ensuite la multiplication, doublant d'abord le nombre à 10, puis à 20, puis à 50, et enfin à 100. Les 100 papillons sont ensuite transformés à nouveau en pièces d'or. Mais leur durée d'existence est alors de 24 tours/niveau.
Ce sort est puissant et peut avoir un impact significatif sur l'économie d'un monde de jeu. Le Maître de Jeu (MJ) peut souhaiter imposer des restrictions supplémentaires, comme un coût en expérience, une durée limitée pour les pièces d'or créées, L'incantation de ce sort fait vieillir le lanceur du sort et une dissipation de la magie peut l'annuler.

OFFUSCATION: sort utilisé par Shimrod. Il permet de diminuer le volume d'un objet. Cette diminution de taille ne peut pas dépasser 7 fois la taille d'origine, sa masse est moins altérée par contre.
Agrandissement (Altération) Réversible Magicien Niveau 1 : Portée : Contact Durée : 1 heure/niveau Zone d'effet : Un objet Composantes : V, S Temps d'incantation : 1 action Jet de protection : Aucun (objet)
Explication/Description : Le lanceur de sort touche un objet et réduit son volume jusqu'à 7 fois (15%) sa taille d'origine. La diminution pour un objet est de 10% par niveau avec un maximum additionnel de 85% La masse de l'objet est moins affectée, ne diminuant que proportionnellement à la réduction de taille. Par exemple, Un magicien niveau 5 peut réduire l'objet à la moitié de sa taille, sa masse peut être réduite d'un quart. Un magicien niveau 9 peut le réduire le volume de l'objet à 15% et sa masse à 7.5% L'objet conserve toutes ses propriétés et fonctions normalement à sa taille réduite. Si l'objet est un conteneur, son contenu est également réduit. Ce sort peut être utilisé pour rendre le transport d'objets volumineux plus pratique, ou pour cacher des objets en les rendant plus petits. Certain objet magique ou des objets fragiles comme le verre ou les livres, parchemins on droit à un un jet de protection qui, s'il est réussi, indique que les pouvoirs du sort n'ont eu aucun effet ou bien que l'objet s'est cassé ou détruit.

POUSSÉE INVISIBLE : sort permettant de se déplacer n'importe où, même en Irerly (utilisé par Murgen).
Porte dimensionnelle (Altération) Magicien Niveau 4 Composantes : V Composantes : V, S, M Portée : 0Durée : Spéciale Zone d'effet : Le magicien Temps d'incantation : 1 segment Jet de protection : Aucun
Explication/Description : avec ce sort, le magicien se déplace instantanément de 3'' maximum par niveau qu'il atteint. Cette forme spéciale de téléportation est sûre, il n'y a pas d'erreur possible et le magicien arrive toujours exactement à l'endroit désiré, soit en visualisant simplement l'endroit, soit en énonçant la distance et la direction (Exemple : 30'' vers le bas en ligne droite ; direction nord-ouest, vers le haut à 45°, à 42''). S'il arrive à un endroit déjà occupé par un corps solide, il reste sur le Plan Astral jusqu'à ce qu'il soit localisé par quelque créature charitable qui consente à lancer sur lui une dissipation de la magie, car le magicien y demeure étourdi et ne peut lancer aucun sort lui-même. Si le magicien arrive à un endroit sans aucun support, il tombera et subira les dégâts en conséquence, à moins qu'il n'ait un moyen magique de l'éviter. Le magicien peut transporter avec lui un maximum de 5000 po (250 kg) de matière non vivante, la moitié s'il s'agit de matière vivante. La récupération du lancement du sort est de 7 segments.

RÊVE ENSORCELANT: permet d'influencer (ou de communiquer) quelqu'un à distance. Il faut plusieurs rêves pour réussir le sort. Plus la cible est puissante plus il faut de séances. Si elle s'aperçoit de la tentative de prise de contrôle, elle peut tenter de trouver son agresseur.
Rêve (Altération - Illusion/Fantasme) Niveau : 5 Composantes : Spéciales Temps d'incantation : 1 journée Jet de protection : Sagesse (échec /annule) Portée : Illimitée (la cible doit être connue) Durée : Spéciale Zone d'effet : Spéciale
Explication/Description : un sort de rêve est une forme de souhait mineur, mais avec une capacité plus limitée. L'illusionniste ou le magicien doit réellement trouver un endroit confortable pour se reposer, s'allonger, composer ses pensées de manière à se concentrer sur le résultat désiré et puis s'endormir. S'il bénéficie d'un sommeil non perturbé et ininterrompu d'au moins 8 heures, le rêve magique se réalisera dans les 1 à 12 heures après. Les choses typiques qui peuvent être obtenues à l'aide d'un rêve sont :
Le lanceur de sort tente d'influencer ou de communiquer avec une cible à distance à travers ses rêves. Plusieurs séances peuvent être nécessaires pour réussir, surtout si la cible est puissante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être influencée par le rêve. Si la cible échoue plusieurs jets de sauvegarde consécutifs (déterminé par le MJ en fonction de la puissance de la cible), l'influence du lanceur de sort peut devenir plus forte. Si la cible réussit un jet de sauvegarde, elle peut réaliser qu'elle est manipulée et peut tenter de trouver son agresseur, peut-être à travers des moyens magiques ou en cherchant des indices dans le rêve. Ce sort peut être utilisé pour des intrigues complexes, des manipulations politiques, ou d'autres scénarios où la communication ou l'influence à distance est cruciale.

SORT D'ENNUI (GP11): ce sort possède une influence tellement insensible, graduelle et discrète que la victime peut difficilement s'en rendre compte. Elle prend en dégoût le monde, ses vanités sordides, ses ambitions futiles et ses plaisirs insipides. Puis elle se met à errer, plongée dans une méditation lugubre, avant de se décider à finalement abandonner le monde à ses tristes occupations. Selon la gravité, la personne ensorcelée peut alors mettre un terme à son existence.
Désespoir suprême Enchantement (Compulsion) Niveau 4 de magicien : Composants : V, S, M Temps d'incantation :1 action simple. Durée : 1 mois / niveau Jet de sauvegarde : contre les sorts Résistance aux sorts : Oui
Ce sort inflige un sentiment de désespoir profond aux créatures dans la zone d'effet, réduisant leur capacité à effectuer diverses actions. Cela pourrait être adapté pour refléter un sentiment d'ennui ou de dégoût du monde. La créature affectée subit un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique, aux tests de compétence et aux jets de dégâts d'arme.
Le désespoir écrasant contrecarre et dissipe la bonne espérance.

SORT DE STASE (GP43): la victime demeure paralysée mais reste pleinement consciente des désagréments et des besoins qu'éprouve son corps et ceci pendant le nombre de semaines égale au niveau du magicien.
Pétrification de Stase niveau 7 – transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : 18 mètres Composantes : V, S, M (une pincée de chaux, de l'eau, et un peu de terre) Durée : le nombre de semaines égale au niveau du magicien.
Vous tentez de paralyser une créature que vous pouvez voir et à portée. Si le corps de la cible est fait de chair, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est paralysée. Si elle réussit, la créature n'est pas affectée.
Une créature entravée par ce sort doit effectuer un nouveau de jet de sauvegarde de Constitution. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde contre ce sort, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde contre ce sort, elle reste en stase et soumise à l'état d'animation suspendu pour toute la durée du sort. Les succès ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; conservez une trace du résultat de chaque jet jusqu'à ce que la cible cumule trois échecs ou trois réussites.
Si la créature est physiquement brisée tandis qu'elle est en stase, elle souffre de difformités similaires lorsqu'elle retourne à son état original.

Les Fées

FRÉQUENCE : *très rare*
Nbre RENCONTRÉ : *1-2*
CLASSE D'ARMURE *: Variable*
DÉPLACEMENT : *12 (à pied), Vol 18 (si elles possèdent des ailes)*
DÉS DE VIE : *Voir ci dessous*
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : *10%*
TYPE DE TRÉSOR : B, *Q*
Nbre D'ATTAQUES *: 1*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Arme de corps à corps (Selon l'arme) ou Mordets*
ATTAQUES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *voir ci-dessous*
RÉSISTANCE À LA MAGIE : *100%*
INTELLIGENCE : *Génie à Supragénie (17-20)*
ALIGNEMENT : *neutre chaotique*
TAILLE : *P (pas plus de 100cm)*
CAPACITÉ PSI : *200 - 300*
Modes d'attaque/défense *: Les fées sont des créatures dotées de pouvoirs surnaturels et liées à la nature, à un lieu ou à un type d'énergie. La plupart sont de forme humaine.*
Attributs. Les fées ont les attributs suivants : Dés de vie. D6.
Bonus de base à l'attaque égal à ½ des dés de vie (comme un magicien).
Les jets de protection basé sur la dextérité ou la sagesse leurs sont toujours favorables.
NIVEAU / VALEUR EN PX : *VI / 4 000 xp +20/pv*



Les fées celles qui habitent les forêts sont les plus nombreuses des halfelins, et probablement les plus capricieuses. Elles sont, aux yeux de l'homme, souvent enfantines dans leur apparence Le caprice est un trait endémique, et cela tend souvent vers la cruauté. Parfois, cette cruauté est accidentelle, causée par un manque d'empathie ou de retenue morale ; mais souvent, la cruauté est occasionnelle, délibérée et maligne. Les fées sont essentiellement des créatures égoïstes, jalouses de leurs semblables et motivées par des caprices personnels, des fantaisies passagères ou un désir de se venger d'un tour de passe-passe incongru. La gentillesse affichée à un moment donné peut se transformer en colère cruelle le lendemain ; les insultes sont prises personnellement .Les fées sont vantardes, vaniteuses, promptes à bouder, promptes à s'offenser, friandes de grands gestes et de drames astucieux, et à la fois généreuses et égoïstes. Ce sont des êtres naturellement sensuels, sexuels et souvent imprévisibles. Ce qu'elles désirent le plus, c'est la nouveauté : de nouvelles expériences et sensations les ravissent et les amusent, et une fée qui s'amuse ainsi est encline à l'amitié et à la générosité. Les fées qui s'ennuient ont tendance à faire des bêtises et à la cruauté, et ne s'excusent pas pour leurs actes.
La plupart des fées et des halfelins vivent dans la grande forêt de Tantrevalles. Leurs Shee sont situées dans des endroits anciens, connus de ceux qui étudient ces traditions, mais magiquement caché aux yeux des mortels à moins que les fées ne souhaitent se révéler. Un chêne foudroyé ou un rocher curieux pourrait être l'indication de la présence d'un shee, ou peut simplement être ce que c'est. Les fées ne sont plus aussi nombreuses qu'autrefois, et cela peut simplement être une réticence des fées à révéler leur présence aux mortels ; mais autrefois, les Îles Anciennes en abritaient beaucoup, chacune d'une manifestation et d'un caractère différents, aussi changeants et divers que les fées elles-mêmes. Et c'est en grande partie la prévalence et la persistance des shees qui ont contribué à faire en sorte que le christianisme ne s'enracine jamais vraiment dans les iles anciennes : la présence de fées et les interactions avec la vie quotidienne des mortels suffisaient à entretenir la croyance aux anciens dieux et aux anciennes coutumes.

DV	Pouvoirs
1-2	Charme-personne (à volonté), hypnotisme (1 fois/jour), et lueur féerique ou poussière scintillante (1 fois/jour)
3-4	Détection de la Loi (3 fois/jour), et discours captivant ou sommeil (1 fois/jour)
5-6	Protection contre la Loi (3 fois/jour), et fou rire de Tasha ou suggestion (1 fois/jour)
7-8	Confusion ou espoir (1 fois/jour)
9-10	Mauvais œil ou mission (1 fois/jour)
11-12	Domination ou immobilisation de monstre (1 fois/jour)
13-14	Invisibilité de groupe (1 fois/jour)
15-16	Quête ou suggestion de groupe (1 fois/jour) ou Mordet (Voir ci-dessous)
17-18	Aliénation mentale ou charme-monstre de groupe (1 fois/jour) ou Mordet (Voir ci-dessous)
19+	Danse irrésistible d'Otto (1 fois/jour) ou Mordet (Voir ci-dessous)

Particularités. Les fées sont douées de vision nocturne. Elles sont également immunisées contre les sorts et effets d'enchantement.
Caractéristiques. Ajustez les caractéristiques de la créature de base à l'aide des modificateurs suivants : Dex +2, Con -2, Sag +2, Cha +4. Compétences. Une fée a un nombre de points de compétence égal à (6 + modificateur d'Intelligence) x (DV + 3). Les compétences de la créature de base sont des compétences de classe, les autres sont des compétences hors classe. Si la créature est pourvue d'une classe de personnage, elle acquiert les points de compétence propres à celle-ci de manière tout à fait normale.
Facteur de puissance. Comme la créature de base +1. Alignement. Généralement chaotique. Ajustement de niveau. Comme la créature de base +2.

Lieu de résidence des Fées

Il y a plus d'une centaine de shees dans les limites de Tantrevalles, chacune étant la demeure d'une tribu de fées. Chaque shee est unique, bien que certains principes généraux s'appliquent. La plupart des shees sont gouvernés par un roi et une reine. Il peut y avoir d'autres rangs «nobles» au sein du shee, mais les fées ne font que singer la culture humaine, car elles n'ont aucune véritable notion de classe sociale. Il n'y a pas de véritable processus pour devenir roi, puisque les fées sont immortelles, leurs rois ont toujours régné et le seront toujours. Certains shees n’ont pas de roi ; ils pourraient prétendre l'avoir renversé pour former un collectif de travailleurs socialistes, mais en vérité ils n'ont probablement jamais eu de roi en premier lieu.

Chaque fée constitue un Autre Monde. De l'extérieur, une feuille ressemble à un élément du paysage : une colline, un arbre, un ravin, une cascade ou un lac. Dans certaines lumières et sous certaines magies, la véritable apparence du shee peut être vue. La véritable nature d'un shee dépend beaucoup de la personnalité de ses habitants ; la plupart prennent la forme d'un château depuis qu'ils ont disparu, mais il y en a qui prennent la forme d'un palanquin ou d'une ville, et il y en a une qui prend la forme d'un navire. On ne sait pas si toutes les formes existent dans le même Autre Monde ou si chaque forme constitue son propre Autre Monde. Toutes les shees partagent les mêmes propriétés et caractéristiques ce qui conforte l'idée qu'elles ne font qu'une, en revanche il ne semble pas possible de passer directement d'un shee à l'autre sans passer par la Terre gaéenne, qui tend à supporter cette dernière. Conclusion. Il est très difficile de se repérer dans un shee sans l'assentiment de son roi. Les portes du shee ne répondent pas à la sorcellerie mortelle, et la plupart des sandestins refusent de contrarier les fées en prenant d'assaut leurs portes. Une fois la permission obtenue de l'une des fées résidentes, la vraie nature de la fée peut être vue. L'Autre Monde d'une fée ne semble pas avoir de corps célestes, mais il y a un cycle de jour et de nuit. Il n'y a pas de véritable « dehors », car le château du shee semble délimiter les frontières du monde ; si l'on peut sortir sur le balcon ou se promener dans les jardins, il n'y a pas moyen de quitter les murs du château sans quitter l'herbe. Les animaux et les plantes que l'on trouve dans le shee sont similaires à ceux de la terre. Les magiciens ont émis l'hypothèse que certaines des créatures surnaturelles uniques aux îles Elder pourraient être originaires de l'Autre Monde du shee, mais se sont échappés et se sont reproduits dans les Tantrevalles et ailleurs. Les shees ne semblent pas connaître de saisons et le temps est contrôlé au gré du roi ou de la reine.

Les plus grandes différences entre un shee et la Terre gaéenne concernent l'espace et le temps. Tous les shees semblent plus grands à l'intérieur qu'ils ne le sont à l'extérieur. Une petite colline dans le monde banal peut cacher un vaste château dans son Autre Monde. De plus, le temps dans une feuille passe plus vite que sur la Terre gaéenne ; chaque fois qu'une personne ou un groupe de personnes entre dans une feuille de fées, lancez 2d6 pour déterminer combien d'heures passent à l'intérieur de la feuille pour chaque heure qui passe à l'extérieur. Notez que les personnes qui entrent à des heures différentes peuvent connaître des flux de temps différents, même si elles partent en même temps. Les fées, étant des êtres immortels et pour la plupart immuables, ne comprennent pas l'obsession que les mortels peuvent avoir avec le temps.

01 Le Fort d’Aster Noir (BlackAster) où se mélange Falloys (Ci-dessus), Skaks, et Fées sous l’autorité du roi Reugy et de la reine Beajtle

02 Le Fort Catterlein où le bon roi Héllianos pleure la disparition de la reine Sévarine tuée par un frelon géant (FF38). Peuplés de fées mais aussi de Pixies (MM88) Le fort est caché aux yeux des humains par de grands buissons parfaitement infranchissable

03 Le Fort Fier Foiry (Fear Foiry) repaire de Lutins (MM72) et de Farfadets (MM46) et Microbiens (MM2 85) dirigée par la reine Fragole, c’est une fée imposante qui ne s’en laisse pas compter par les souverains des autres shees

04-06 Le pré Lally (manoir de Trilda) peuplés de Fées, des Boggles (MMII 21) voir des Bookas (FF14)

*07-10 Le pré Folley (*Situé prés du village de Glymwode dans la forêt de tantrevalle en lyonesse) peuplé de Fées, d’Esprit Follet (MM44) et de Feu-follet (MM46)



11-12 Le Fort Zady (ou Zadi) est construit dans les arbres à une dizaine de pas du sol. Le roi Zephur et la douce reine Gencyane accueillent parmi leurs branches nombres des Dryades (MM40) et même des Merrihews ou Satyres(MM95)

07 Le pré Madling ou Madly (Prés du fort Thripsey)
Un des rares à être dissimulés au fond d’un petit lac au nord ouest de tentrevalles. Le couple royal est composé de Routhier et de son épouse Yosshur. Il existe une remarquable complicité entre les Ondines, Nixies et des Nymphes (MM80) et Forlarren (FF38)

12 Le Fort Pithpenny prétend être le premier shee sur les îles Elder. Il se trouve au centre même de la forêt de Tantrevalles, de l'extérieur un bosquet de 12 arbres, chacun d'une espèce différente. Son architecture peut être vue en écho dans Falu Ffail et Haidion, bien que Pithpenny ne se conforme pas strictement aux contraintes de la logique spatiale. Des parties disparates de la feuille peuvent être atteintes en ouvrant la bonne porte, et un sous-sol peut avoir une trappe qui s'ouvre sur l'un des greniers de l'étage supérieur. Le shee est gouverné par la reine Salixna, une dryade qui adopte l'apparence d'une femme impérieuse dans ses dernières années. Ses cheveux sont faits de feuilles longues et fines qui changent au gré des saisons : jaunevert au printemps, émeraude en été, flamboyant en automne. La reine porte une guimpe en hiver. Salixna prend un époux humain, les jetant régulièrement lorsqu'ils sont usés et épuisés. Feodosia et Lauris : deux dryades qui font de Pithpenny Shee la maison, avec trois de leurs soeurs. Les dryades ne sont généralement pas les bienvenues dans les lieux, mais comme la reine Salixna est une dryade, une dispense est en place ici. Actéon :un homme de grande taille à tête de cerf. Il va torse nu et porte une lance. Il est le gardien de l'entrée mondaine de Shee avec sa meute de chiens féeriques. Le personnage nommé "Traque" est un acquéreur d'informations. Il (ou elle) se fond souvent discrètement parmi les membres du groupe appelé "shee". Par conséquent, Trask est très bien informé des intrigues et des plans.

13 Twitwillow est un shee. C'est l'un des rares Shee où presque toutes les fées sont du même type, et elle est la seule qui accepte les fées éjectées d'autres shees. Twitwillow se distingue également par le fait qu'elle n'a pas de lois. Au lieu de cela, elle possède une constitution écrite, et l'ensemble des fées sont collectivement responsables de son application. La gouvernance de Twitwillow semble impliquer beaucoup de discussions animées. Plusieurs fées ont accédé au poste de démagogue, représentant non seulement elles-mêmes, mais également un électorat de différentes tailles. Tous les démagogues ne sont pas strictement élus ; comme pour beaucoup de choses à Twitwillow, le volume de la voix est directement lié au statut. À l'extérieur, Twitwillow ressemble à une petite colline. À l'intérieur, c'est une série de grottes, de cavernes et de tunnels apparemment sans fin. L'ensemble est éclairé d'une manière ou d'une autre sans aucune source de lumière évidente, bien que ce soit un peu faible pour la plupart des humains. Il y a des zones qui sont plongées dans l'obscurité perpétuelle, qui sont la demeure des darklings. Twitwillow abrite peut-être 300 fées. Un recensement exact est difficile en raison du taux de roulement élevé ; une fée peut avoir plusieurs petits à la fois ; mais les darklings en prennent deux sur trois nés. Certains habitants notables comprennent :

Pandadash : le démagogue pour l'une des plus grandes coalitions de tribus du Shee, les Russertops. Il a une poitrine en forme de tonneau et un fanon bulbeux qu'il peut gonfler pour obtenir plus de résonance et de volume dans sa voix.

Hotcher : le Démagogue pour la tribu Bluefinch. Hotcher a une belle voix d'opéra et une intelligence vive pour les paroles ; il chante ses discours et les gens fredonneront ses répliques pendant des jours.

Dochré : L'une des fées les plus âgées. Il est toujours démagogue pour la tribu Halftroll, bien qu'il ait perdu son puissant baryton dans son adolescence.

Cordway : Une jeune fée dont les facéties espiègles n'ont pas encore attiré l'attention du collectif fée. Son père était un ténébreux, et elle a hérité de la capacité de disparaître quand cela lui plaît.

14 -15 Le fort Timble (Palais) dans la forêt prés de Tawn Timble il est peuplé de fées mais aussi de Grigs (FF70) et de Korrigans (MM2 76)

16-17 Tuddifot Shee (Il s'agit d'un simple affleurement de roche noire taché de mousse, prés de Trilda) *Le fort de Tuddifot* situé au prés Lally peuplé de fées et de Prestelets (MM2 103) et de Wefkins (Ci-dessus)
Situé à une extrémité de Lally Meadow, Tuddifot Shee prend la forme d'un ancien saule pleureur ; sa végétation retombante formant un rideau feuillu autour de son tronc. Snoutfair, l'ancien roi de Tuddifot Shee, a récemment été exilé par ses propres lois ; il est devenu trop absorbé par la matière du monde après sa découverte de la cuisine humaine. Le nouveau roi est Xalnomis, qui a d'abord présenté l'ancien monarque à une gustation mortelle tout en s'abstenant ostensiblement. Rares sont ceux qui aiment le roi Xalnomis (qui s'appelait autrefois simplement « Xal »), mais la loi d'un roi ne peut être contredite. Xalmonis est une caricature de minceur, un simple bonhomme allumette avec une tête bulbeuse comme une noix. Il n'est jamais sans la parure royale de son nouveau rang.

Les fées de Tuddifot Shee comprennent : Puddy : prend la forme d'un bébé joufflu avec une patte de canard. C'est un métamorphe accompli, mais tous ses déguisements partagent son pied de canard. Il était un grand ami de Snoutfair, et veut désespérément restaurer son règne. Gog :le patriarche d'une famille merrihew qui loge dans le shee. Gog a déjà rendu service à Shimrod à Trilda, en échange d'un paiement de miel et de chaussures en cuir.
Jonuba :depuis qu'elle a entendu parler du diable chrétien, elle a pris la forme d'une succube à la peau rouge et aux cornes avec une queue barbelée. Jonuba se plaît à tourmenter les prêtres qui traversent la forêt
Hesk, Resk et Shesk : trois fées, mesurant chacune seulement 25 centimètres avec des robes vaporeuses de différentes couleurs. Ils ont des ailes de papillon et des antennes délicates. Ils sont enclins à causer des torts aux mortels qui les confondent

18 Le fort Thripsey (Palais de Throbius) prés du pré Madling peuplé exclusivement de fées, son royaume comprend le pré folley ou follet et autant de zone de la forêt des alentour de Tantrevalle que requiert sa dignité. À l'extérieur, Thripsey Shee est un monticule bas sur lequel pousse un petit chêne noueux à Madling Meadow. A l'intérieur se trouve un petit fort féerique entouré de pavillons blancs, chacun avec un gonfalon flottant portant l'étendard de l'habitant. À Thripsey Shee, c'est toujours le plein été, avec des journées chaudes et des nuits douces. Thripsey Shee abrite 86 fées, dirigées par le roi Throbius et la reine Bossum. Le roi Throbius mesure 1,5 mètre de haut avec une peau allant du brun pâle au vert olive selon la lumière. Il porte une robe écarlate ornée de têtes de belettes blanches, des chaussons de velours vert et une fragile couronne d'or. Parmi les habitants se trouvent :

Bob:qui utilise l'apparence d'un jeune vert pâle avec des ailes et des antennes de sauterelle. Il porte une plume d'oie noire tirée de la queue d'un corbeau et enregistre tous les événements et transactions de la tribu sur des feuilles pressées à partir de pétales de lys.

Tutterwit :un diablotin qui aime visiter les maisons humaines et taquiner les chats. Il aime aussi regarder à travers les fenêtres, gémissant et grimaçant jusqu'à ce que l'attention de quelqu'un soit captée, puis sursaute rapidement hors de vue.

Gündeline :une jeune fille élancée au charme enchanteur, avec des cheveux lavande fluides et des ongles verts. Elle mime, se lèche, coupe les câpres, mais ne parle jamais, et personne ne la connaît bien. Elle lèche le safran des pistils de pavot avec coups rapides de sa langue verte pointue.

Gagnéaime se lever tôt, avant l'aube, et parfumer les gouttes de rosée avec des nectars de fleurs assortis

Clignoter :qui forge des épées de fées, en utilisant des techniques de force antique. Il est un grand fanfaron et chante souvent la ballade célébrant le fameux duel qu'il a combattu avec le gobelin Dangott.

Chimir :avec audace, elle s'était moquée de la reine Bossum et avait gambadé silencieusement derrière elle, imitant la démarche volubile de la reine, tandis que toutes les fées étaient assises voûtées, les mains pressées contre la bouche, pour arrêter leur rire. En guise de punition, la reine Bossum a tourné ses pieds en arrière et a mis une escarboucle sur son nez.

Falael :qui se manifeste comme un diablotin brun pâle, avec le corps d'un garçon et le visage d'une fille. Falael est sans cesse espiègle, et lorsque les villageois viennent dans la forêt pour cueillir des baies et des noix, c'est généralement Falael qui fait exploser leurs noix et transforme leurs fraises en crapauds et coléoptères.

Twik,qui apparaît généralement comme une jeune fille aux cheveux orange vêtue d'une robe de gaze grise.



19 *Le fort de la vallée brumeuse* tout à l'ouest de la forêt de Tantrevalle au limite du Teach Tac Teach qui est gouverné par le roi Tiffly une grande partie des fées et des haflelins qui y habitent sont des dryades (MM40) des Sylphes (MM 101) parfois plus rarement des Korreds (MM2 76)

20 Shadow Tawn (Palais Ombragé de Rodhion) c'est le fort le plus beau des palais, il à été construit et taillé entièrement dans un morceau de lune peuplé exclusivement de fées. C'est un château avec vingt tours et des banderoles en argent et en fer est décrit, entouré de festons de fleurs, où les fées semblent se rassembler pour un festival. La maison de Rhodion, roi de toutes les fées. Comme il sied à un grand monarque, Shadow Thawn est une forteresse imposante d'un palais, dissimulée dans un hêtre non loin de la Grand route du nord au sud du carrefour de Twitten. Le climat de Shadow Thawn reflète l'humeur du roi; quand le roi est content, il fait beau, mais s'il est pensif, alors les nuages s'approchent, s'il est vexé, alors les éclairs éclatent et le tonnerre éclate. Grandiose et géant sont les maîtres mots de Shadow Thawn. Chacune des cent marches menant à l'entrée principale
mesure un demi-mètre de haut, et les portes admettraient le plus grand des géants Au sein des deux douzaines de la garde d'honneur du roi, chaque membre mesure 2,25 mètres de hauteur. Ils sont vêtus de tuniques en tôle laquée noire et tiennent des colonnes d'onyx, formant une allée majestueuse. Ces colonnes sont assez larges pour empêcher les mains de se toucher. Au centre de cette salle spacieuse se trouve une grande estrade à plusieurs niveaux où le roi prend place. La silhouette du roi Rodhion se profile sur cette estrade imposante.
Toute cette grandeur est associée au roi Rhodion, un homme de petite taille mais corpulent, qui porte une plume rouge. Ses oreilles sont pointues, son visage dégage une aura royale et ses doigts sont courbés comme des pattes de grenouille.
Traditionnellement, il salue tout le monde en agitant un chaton de saule, un geste de respect envers ceux qui le saluent. Ceux qui possèdent des informations précieuses doivent se rendre devant le roi et s'incliner devant lui. Jossamy, un individu énigmatique enveloppé de bleu, glisse gracieusement dans la salle, suggérant une absence d'une autre réalité.
Parmi les autres résidents, on trouve dans Shadow Thawn, dont les caractéristiques restent mystérieuses :

Ingré :on dit que le capitaine imposant des gardes est un double troll, bien que cela n'ait pas été confirmé. Seul parmi ses hommes, il va sans heaume et, comme le garde, porte une hache d'hast à lames énormes. Secrètement, Ingre est tendre et n'a jamais tué - bien qu'il le cache bien.

Nosobel, le comptable de la garde, enregistre toutes les promesses et faveurs accordées aux mortels par les fées. Ses doigts se transforment en plumes, lui permettant d'écrire simultanément dix messages différents.

Rapide, peut-être la plus petite fée des îles Elder, demeure une énigme. Qrirt est connu sous le nom de Renoncule et est la princesse bien-aimée et fille de Rhodion. Elle se distingue par ses cheveux dorés et sa beauté touchante. Vêtue d'une robe jaune ornée de guirlandes de fleurs, elle ajoute une touche de grâce à cet univers énigmatique. Elle a un comportement si doux et si innocent que personne ne devinerait qu'elle est aussi...

Robert : un épéiste féerique redouté et le fléau de tous les voyous et vagabonds. Il va masquer dans un domino et un foulard pour cacher son identité. Cet homme audacieux en noir est connu pour voler les riches, en particulier ceux qui gagnent leur vie dans des stratagèmes ignobles.

Les Mordets des Fées

MORDET (SG226): incantation particulière aux fées, destinée à jeter un sort - généralement de malchance; une malédiction.au hasard **lancer le D100**

"Malédiction" (Bestow Curse) : Ce sort permet au lanceur de sort d'infliger une malédiction sur une cible, qui peut se manifester de diverses manières, telles que la réduction des capacités, la malchance dans certaines actions, ou d'autres effets néfastes.

01-33 Malédiction Nécromancie (malédiction) Niveau : Sorcier/Magicien 4, Prêtre 3 Composantes : V, G Temps d'incantation : 1 action simple Portée : contact Cible : créature touchée Durée : permanente Jet de sauvegarde : Sagesse, annule Résistance à la magie : oui
Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- –6 à une valeur de caractéristique (1 minimum).

Malus de –4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.
Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et il faut obtenir l'autorisation nécessaire. La malédiction ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide d'Annulation d'enchantement, Délivrance des malédictions, miracle, souhait ou souhait limité.
Malédiction contre Délivrance des malédictions.

34 -40 Malédiction suprême (Nécromancie) Niveau : Sorcier/Magicien 8, Prêtre 7, Barde 6 Composantes : V, G Temps d'incantation : 1 action simple Portée : contact Cible : une créature touchée Durée : permanent Jet de sauvegarde : Sagesse, annule Résistance à la magie : oui
Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- Une caractéristique est réduite à 1 ; ou 2 caractéristiques subissent un malus de -6 (minimum 1)
- Un Malus de –8 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 25 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et il faut obtenir l'autorisation nécessaire. Une malédiction suprême ne peut être dissipé, ni annulé par Annulation d'enchantement, Délivrance des malédictions ou Souhait limité. Un sort de Souhait ou Miracle met cependant fin à la malédiction suprême.
De plus, chaque malédiction suprême doit pouvoir être enlevé en réalisant une tâche spécifiée par le lanceur de sorts. La tache doit être réalisable en moins d'un an (en considérant que la cible s'y prend tout de suite). La cible maudite peut être aider pour cette tache.

41-50 ORTEIL PAPILLONNANT OU MARELLE DES GOBELINS (M98): sort primaire de lévitation utilisé par les fées.
Lévitation (Altération) Niveau : 2 Composantes : V, S, M Temps d'incantation : 2 segments Jet de protection : Annule
Portée : 2''/niveau Durée : 1 tour/niveau Zone d'effet : Spéciale
Explication/Description : avec ce sort, le magicien peut faire léviter la créature choisie, lui-même, ou une autre personne. Le magicien est limité par le poids : il peut faire léviter jusqu'à 1000 po (50 kg) par niveau ; un magicien niveau 5 pourra donc agir sur 5000 po (250 kg). Si le magicien lance le sort sur lui-même, il peut bouger verticalement à la vitesse de 6 m par round. S'il est lancé sur une autre créature, le magicien la fera léviter à une vitesse verticale maximale de 3 m par round. Les mouvements horizontaux ne sont pas
Possibles avec ce sort, mais la créature affectée par le sort peut se pousser sur la paroi d'une falaise, par exemple, pour bouger latéralement. Le magicien peut annuler le sort quand il le désire. Si le destinataire du sort n'est pas consentant, il a le droit à un jet de protection, qui, s'il réussit, empêche les effets du sort.

51-60 SORT DE DÉMANGEAISON (M267): la victime est affligée de démangeaisons particulièrement irritantes aussi bien pour le corps que pour l'esprit. : « La malédiction provoque des démangeaisons intenses et irritantes sur le corps de Falael. Il est décrit comme étant particulièrement préoccupé par ces démangeaisons, au point de devoir les gratter avec beaucoup de zèle. Levée de la Malédiction : Le roi Throbius a l'autorité de lever la malédiction. Avant de le faire, il demande à Falael s'il est prêt à avoir la malédiction enlevée, ce à quoi Falael répond avec enthousiasme qu'il l'est. Cependant, avant que la malédiction ne soit levée, Falael prend un moment pour gratter une démangeaison particulièrement irritante le long de son ventre (Pages 757-758).
Pénalité Prolongée : Plus tard dans le livre, Falael est à nouveau puni par le roi Throbius avec une extension de la malédiction de la démangeaison pour une période de sept années supplémentaires. Cela se produit après que Falael a été pris en train de tromper le roi
Grattage suprême Magicien niveau 4 (Évocation) Zone d'effet : Une créature Temps d'incantation : 1/10 segment Explication/Description : un tour de grattage fait éprouver à la victime une démangeaison agaçante sur une partie quelconque de son corps. A moins qu'elle ne réussisse un jet de protection, elle grattera involontairement cette démangeaison. Ce grattage peut durer pendant des mois voir des années suivant le niveau du lanceur de sort et la démangeaison cessera immédiatement après.

"Mauvais Œil" (Hex) : Ce sort permet au lanceur de sort de jeter un sort de malchance sur une cible, ce qui lui donne un désavantage sur les jets de dés dans une compétence particulière ou inflige des dégâts supplémentaires lorsqu'elle est attaquée.
61 -70 Mauvais œil (Nécromancie) [malédiction, Mal] Niveau : Sorcier/Magicien 6, Barde 6 Composantes : V, G Temps d'incantation : 1 action simple Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) Cible : 1 créature vivante Durée : 1 round/3 niveaux (voir description)
Jet de sauvegarde : Constitution, annule Résistance à la magie : oui
Chaque round, le personnage vise une créature vivante, la frappant à l'aide d'ondes de puissance maléfique. Selon les DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets. DV Effets 10 ou plus Fièvre 5–9 Terreur, fièvre 4 ou moins Sommeil, Terreur, Fièvre
Ces effets sont cumulatifs et concourants.
Fièvre. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre lui communiquant de terribles douleurs. Elle subit un malus de – aux jets d'attaque, jets de dégâts avec une arme, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. La crise persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. Elle ne peut pas être contrée par guérison des maladies ou guérison suprême, mais Délivrance des malédictions y met un terme.
Terreur. La cible est paniquée pendant 1d4 rounds. Même lorsqu'elle reprend le contrôle de ses actes, elle reste secouée pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de ce dernier. Si, malgré cela, elle se trouve de nouveau confrontée au jeteur de sorts, elle est de nouveau paniquée pour le reste de la durée. Il s'agit d'un effet de terreur.
Sommeil. Le sujet s'endort pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. On ne peut le réveiller pendant la durée de l'effet qu'en dissipant ce dernier. Il ne s'agit pas d'un effet de sommeil et les elfes n'y sont donc pas immunisés.
Le sort dure 1 round par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Pour viser un adversaire, il faut entreprendre une action de mouvement par round au-delà du premier.

"Malchance" (Bane) : Ce sort réduit la chance des cibles, leur imposant une pénalité sur les jets d'attaque et les jets de sauvegarde contre la peur.

71-85 Malchance (Invocation/Évocation, Entropique) Mage Niveau 4 Portée : 10 m Durée : 2d10 rds Zone d'effet : 1 créature Composantes : V, S, M Temps d'incantation : 4 Jet de sauvegarde : Jet de Constitution Annule
Avec ce sort, l'entropiste crée un motif négatif dans les forces aléatoires entourant une créature. Cette dernière a le droit de faire un jet de sauvegarde. S'il est réussi, le sort échoue. Dans le cas contraire, le hasard là concernant entre dans une période de malchance. Toute action effectuée par la victime impliquant le hasard (c'est-à-dire chaque fois qu'un jet de dé affecte le personnage) pendant les 2 à 20 rounds suivants nécessite deux tentatives séparées ; le moins bon résultat est toujours appliqué. (La victime lance deux fois pour les attaques, les dégâts, les jets de sauvegarde, etc., toujours en utilisant le moins bon résultat). Une pierre porte-bonheur ou un objet magique similaire annulera la malchance. Mais en l'employant ainsi, l'objet magique ne fonctionne plus pendant 2d10 rounds.
L'élément matériel est un morceau de miroir brisé.

86-100 "Charme Féerique" (Fey Charm) : Certains êtres féeriques dans AD&D ont la capacité de charmer ou d'ensorceler les autres, ce qui pourrait être adapté pour inclure des effets de malchance ou de malédiction. **Relancez le d100**

01-10 Charme-personne niveau 10 – enchantement Temps d'incantation : 1 action Portée : 9 mètres Composantes : V, S Durée : 1 heure Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, il est charmé jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée. Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.

11-25 Moquerie cruelle [Vicious Mockery] niveau 0 – enchantement Temps d'incantation : 1 action Portée : 18 mètres
Composantes : V Durée : instantanée Vous vomissez un flot d'insultes entremêlées de subtils enchantements sur une créature à portée et que vous pouvez voir. Si la cible peut vous entendre (il n'est pas nécessaire qu'elle comprenne mais juste qu'elle devine votre intention), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d4 dégâts psychiques et avoir un désavantage au prochain jet d'attaque qu'elle fera avant la fin de son prochain tour. Les dégâts de ce sort augmentent de 1d4 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

26-35 Suggestion Niveau : Sorcier/Magicien 3, Barde 2 Composantes : V, M Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) Cible : 1 créature vivante Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement
Jet de sauvegarde : Sagesse, annule Résistance à la magie : oui
Ce sort permet d'influencer les actes de la cible en lui suggérant ce qu'elle devrait faire. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action conseillée semble raisonnable. Demander à la cible de se frapper, de s'empaler sur son arme ou de s'immoler annule automatiquement le sort. Par contre, suggérer à quelqu'un qu'un bassin d'acide est en réalité remplit d'eau pure et qu'un bain lui ferait du bien est totalement acceptable. De même, inciter un dragon rouge à cesser d'attaquer le groupe afin que les aventuriers et lui aillent ensemble s'emparer d'un fabuleux trésor est une utilisation tout à fait légitime de cet enchantement.
L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, comme dans le cas du dragon. Par contre, si elle peut être menée à bien plus rapidement, le sort s'achève dès que le sujet l'accomplit. Il est également possible de spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon. Le personnage peut par exemple suggérer à un chevalier de donner son destrier au premier paysan qu'il verra. S'il n'en rencontre aucun d'ici la fin du sort, le chevalier conservera son cheval.
Si la suggestion est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde peut s'accompagner d'un malus (–1, –2, etc.).
Composantes matérielles : une langue de serpent et une goutte d'huile aromatique (laquelle pourra être remplacée par un rayon de miel).

36-46 Cauchemars récurrents Niveau : Corruption 8 Composantes : V, G, F, Corruption Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact Cible : 1 créature vivante Durée : instantanée Jet de sauvegarde : Vigueur, annule Résistance à la magie : oui
Le lanceur de sorts fait endurer au sujet des rêves hantés par des démons, si réels et effrayants que le sommeil ne lui est d'aucun repos et qu'il finira par se suicider. Le lanceur de sorts doit posséder un morceau de chair de la cible et réussir une attaque de contact au moment de l'incantation de cauchemars récurrents. Si la cible manque son jet de Vigueur, le sort commence à agir. Ensuite, le jeteur de sorts doit psalmodier pendant 12 heures par semaine et payer le prix de corruption chaque semaine pour maintenir le sort en action.
Le sujet commence à ressentir les effets du sort dès son prochain sommeil, et des cauchemars de divinités du Mal et de démons le hantent. Ces cauchemars se répètent chaque nuit, et infligent à chaque fois un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme au sujet qui, de plus, ne bénéficie d'aucune guérison naturelle pour la journée. Lorsque le Charisme du sujet tombe à 0, il rentre dans une transe au cours de laquelle il offre mentalement son âme à un démon pour qu'il la dévore. Cette nuit-là, le sujet meurt et ne pourra même pas être ramené à la vie par un sort de résurrection suprême.
Le sujet a droit à un nouveau jet de sauvegarde par jour pour résister au sort, et il lui suffit d'en réussir un pour mettre un terme aux cauchemars. Cependant, si le sort atteint son objectif, le focaliseur disparaît, ce qui informe le lanceur de sorts que le sujet est mort.
Focaliseur : une portion fraîche ou bien conservée (encore saignante) de 30 grammes de la chair d'une autre créature
Prix de corruption : : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force infligé d'une traite à la fin de chaque semaine.

47-55 Charme de la nature Niveau : Druide 3 Composantes : V, Fée Temps d'incantation : 1 action simple Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) Cible : une créature Durée : 1 round/niveau (T) Jet de sauvegarde : Sagesse, annule Résistance à la magie : oui
La créature ciblée devient incapable de faire du mal à la nature. A chaque fois qu'il tente d'attaquer, de cibler avec un sort offensif une créature de type Animal, Fée, Plante ou Vermine, ou bien une plante ordinaire, ou encore s'il utilise un effet de zone ayant une de ces créatures dans la zone du sort, il doit lancer un jet de Sagesse. En cas de succès, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement. Dans le cas contraire, il est incapable d'attaquer le bénéficiaire (mais perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Si une créature de type Animal, Fée, Plante ou Vermine attaque la cible, le sort prend fin.

56-60 Idiotie Niveau : Sorcier/Magicien 2 Composantes : V, G Temps d'incantation : 1 action simple Portée : contact Cible : créature vivante touchée Durée : 10 minutes/niveau Jet de sauvegarde : aucun Résistance à la magie : oui
Le mage réduit les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, la cible subit un malus de –1d6 en Intelligence, Sagesse et Charisme. Ce malus ne saurait réduire l'une des ses valeurs de caractéristique en dessous de 1. À cause de cet enchantement, la cible risque fort de ne plus pouvoir lancer certains de ses sorts (en effet, la valeur de caractéristique requise peut chuter sous le minimum requis pour lancer certains sorts).

61-75 Injonction Suprême Niveau : Prêtre 5 Composantes : V Temps d'incantation : 1 action simple Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) Cible : 1 créature vivante Durée : 5 rounds Jet de sauvegarde : Sagesse, annule Résistance à la magie : oui
L'être Fée donne à la cible un ordre d'un mot, qu'elle s'applique à suivre de son mieux. Il peut faire son choix parmi les propositions suivantes. Approche. À son tour, le sujet se déplace vers le personnage aussi vite et directement que possible pendant 5 rounds. La créature ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité. Lâche. À son tour, le sujet lâche

tout ce qu'il tient. Il ne peut rien ramasser avant le tour suivant. Tombe. À son tour, le sujet tombe au sol et reste à terre pendant 5 rounds. Rien ne l'empêche d'agir mais il subit les malus habituels. Fuis. À son tour, le sujet s'éloigne aussi vite que possible du personnage pendant 5 rounds. Il ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité. Halte. Le sujet ne bouge plus pendant 1 round. Il ne peut entreprendre aucune action mais n'est pas sans défense. Si le sujet est incapable d'obéir à l'ordre une fois son tour venu, le sort échoue.

76-85 Quête magique (Enchantement/Charme) Niveau : 6 Composantes : V Portée : Au toucher Durée : Spéciale Zone d'effet : Créature touchée Temps d'incantation : 4 segments Jet de protection : Aucun
Explication/Description : une quête magique est en fait un ordre que lance l'être fée, généralement sur un humain ou un humanoïde, afin que ce dernier lui rende un service ou s'abstienne de commettre certaines actions. La créature doit être intelligente, consciente et être sous sa propre volonté. Une quête magique ne peut pas contraindre une personne à se tuer, ni à accomplir des actions potentiellement dangereuses, voire mortelles ; le magicien peut en fait ordonner pratiquement n'importe quoi. La personne
affectée essaie d'accomplir sa quête jusqu'à ce qu'elle y arrive. Un échec fait que la créature tombe malade et meurt dans une période de 1 à 4 semaines. Si la personne dévie ou déforme les instructions du magicien, elle perd de 1 à 4 points de force par semaine, jusqu'à ce qu'elle cesse cette déviation. Une quête magique peut être annulée par un sort de souhait majeur, mais pas par une dissipation de la magie, ni par un désenvoûtement. Le MD donnera les détails supplémentaires concernant une quête magique, car sa formulation et
son accomplissement sont délicats ; une quête magique mal formulée est annulée immédiatement (voir souhait majeur).

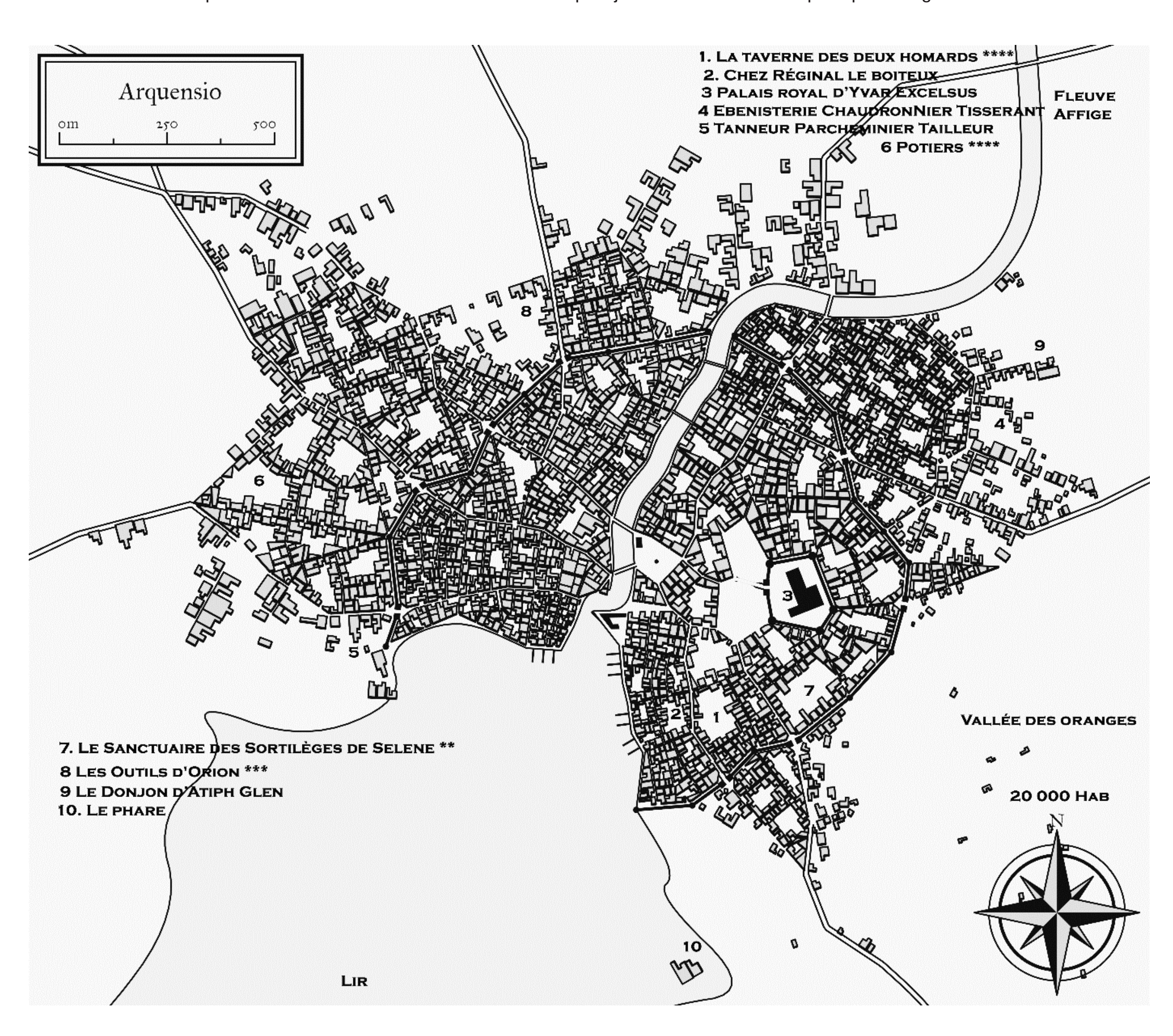
86-90 Mot de pouvoir : « cécité » (Conjuration/Appel) Niveau : 8 Portée : ½''/niveau Durée : Spéciale Composantes : V Temps d'incantation : 1 segment Jet de protection : Aucun Zone d'effet : 3'' de diamètre
Explication/Description : quand ce mot est prononcé, une ou plusieurs créatures se trouvant dans la portée et la zone d'effet deviennent temporairement aveugles. Le sort affecte 100 points de vie maximum, mais sa durée dépend du nombre des points de vie des créatures affectées. Si le sort affecte 50 points de vie ou moins, le sort dure de 2 à 5 tours (1d4+1) ; s'il affecte 51 points de vie ou plus, la durée n'est que de 2 à 5 rounds. Le magicien doit indiquer quelle(s) créature(s) il veut rendre aveugle(s) ; il doit en désigner une qui représentera le centre de la zone d'effet, ceci avant de déterminer les résultats du sort. Les créatures avec plus de 100 points de vie
ne sont pas affectées. Ce sort peut être annulé avec les sorts suivants : guérison de la cécité, dissipation de la magie.

91-95 Requête (Évocation - Enchantement/Charme) Niveau : 8 Composantes : V, S Temps d'incantation : 1 tour Jet de protection : Spécial Portée : Spéciale Durée : Spéciale Zone d'effet : Une créature
Explication/Description : ce sort est pour l'essentiel le même que le sort d'envoi. Le sort de requête diffère du sort d'envoi en ce que le lanceur du sort peut exprimer son message de façon qu'il contienne un sort de suggestion et si le destinataire rate son jet de protection contre les sorts, il fera de son mieux pour exécuter la suggestion incluse dans le message de la requête. Bien sûr, si l'exécution de la suggestion du message est impossible ou incompatible avec les circonstances dans lesquelles se trouve le
Destinataire quand le message arrive, ce dernier est compris mais aucun jet de protection n'est nécessaire car la suggestion ne prend pas effet. La composante matérielle du sort est constituée de deux minuscules cylindres, avec chacun une extrémité ouverte, et connectés entre eux par un petit câble de cuivre et une petite partie de la créature visée – un cheveu, un morceau d'ongle, etc.

96-98 Disjonction de mordenkainen (Altération – Enchantement/Charme) Niveau : 9 Composantes : V lourde, incluant un bâton.
Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : 3'' de rayon Temps d'incantation : 9 segments Jet de protection : Spécial
Explication/Description : quand ce sort est lancé, toute la magie et/ou tous les objets magiques dans les limites de la zone d'effet du sort, à l'exception de ceux portés ou touchés par le lanceur du sort, sont disjoints. A savoir que les sorts ayant été incantés sont séparés en leurs composantes individuelles (en en annulant généralement les effets comme pour une dissipation de la magie) et les objets magiques doivent réussir un jet de protection (contre les sorts si vraiment lancé sur une créature, comme pour une dissipation de la
magie sinon) sous peine de redevenir des objets normaux. Même les artefacts et les reliques sont sensibles à la disjonction de Mordenkainen, bien qu'il n'y ait que 1% de chance par niveau du lanceur de sort de vraiment affecter des objets si puissants. Par conséquent, toutes les potions, les parchemins, les anneaux, les bâtons, baguettes et bâtonnets, les objets magiques divers, les artefacts et reliques, les armes, les armures et les armes diverses, à 3'' du lanceur du sort sont susceptibles de perdre toutes leurs
propriétés magiques quand le sort disjonction de Mordenkainen est incanté.

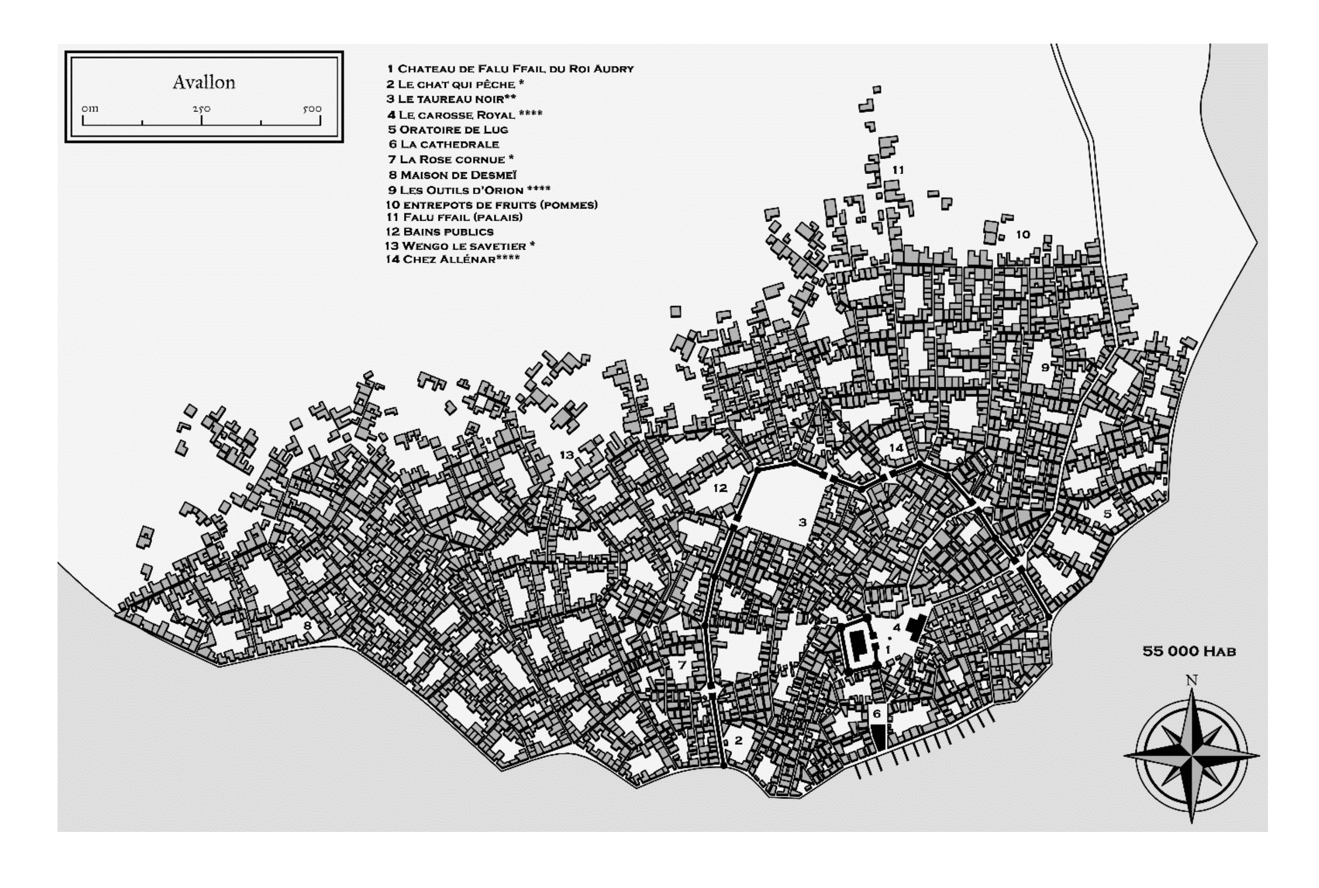
99-100 Transformation d'objet ou autrui (Altération) Niveau : 8 Composantes : V, S, M Portée : ½''/niveau Durée : Variable
Zone d'effet : Spéciale Temps d'incantation : 1 round Jet de protection : Spécial
Explication/Description : ce sort transforme une chose (vivante ou non) en une autre. Quand ce sort est utilisé dans le même but que le sort allométamorphose ou transmutation de pierre en chair, il suffit de le traiter comme une version plus puissante avec des malus de -4 sur les jets de protection. Quand il est lancé pour changer d'autres choses, la durée dépend du degré de transformation. Le MD jugera en comparant les facteurs suivants : La forme : ressemblance approximative ou différence totale. L'intelligence : dans le cas d'un changement vers une forme plus intelligente. Des changements dans le genre donnent une durée en heures ou tours :
heures s'il n'y a qu'un changement de genre, tours si les deux genres sont fondamentalement opposés. Les autres changements affecteront aussi la durée du sort, dans le même esprit. La transformation d'un lion en un andro- sphinx sera permanente. Transformer un navet en ver pourpre ne durera que quelques heures. La transformation d'une défense d'éléphant en éléphant
sera permanente. Une brindille changée en épée ne le reste que quelques tours. Tous les objets transformés irradient une forte aura. Une dissipation de la magie fera retourner une chose transformée à son état premier.
NB : une résistance aux traumatismes (voir Constitution) est applicable quand des créatures vivantes sont visées par ce sort

Arquensio est la capitale du Dascinet, elle accueille le palais du roi Yvar Excelsus, Arquensio, est située sur un port naturel avec un aspect vers Scola. L'île est verdoyante, avec un climat doux, plus sec que ses voisins car elle se trouve à l'ombre de la pluie d'Hybras. Les journées nuageuses et couvertes ne sont pas rares, mais le temps est généralement chaud. Il est adapté à la production d'agrumes, de raisins et d'olives. La ville d'Arquensio est située à la tête d'un estuaire non fluvial orienté sud-ouest qui constitue un excellent port naturel. Par temps clair, si vous regardez de l'autre côté de l'eau depuis le promontoire, vous pouvez distinguer Bulmer Skeme, l'un des principaux ports de Lyonesse, à moins d'une journée de navigation. Arquensio abrite un port animé et un grand marché ; la majeure partie du commerce de Dascinet passe par la ville. Il y a de nombreux petits étals vendant du poisson fraîchement cuit et d'autres rafraîchissements qui ont un goût merveilleux dans la brise marine alors que les mouettes volent au-dessus de votre tête. S'élevant autour de la ville se trouve le château qui sert de résidence royale et de siège du gouvernement, également appelé Arquensio. Le design est spectaculaire, d'autant plus que le soleil commence à l'attraper l'après-midi. Les murs sont tous équarris avec de nombreuses fenêtres, toutes avec des volets de protection. La plupart des tours sont coiffées de toits de tuiles pyramidales. Les murs sont lavés d'un blanc cassé avec un grand et spectaculaire soleil récemment peint en l'honneur d'Apollon le Glorieux. La place du marché se trouve juste en dessous de la courte route menant à l'entrée principale du château. Il y a des gardes, mais l'accent est mis sur les zones internes du bâtiment, car les parties extérieures du château regorgent de visiteurs qui gèrent toute la paperasse, la bureaucratie et la fiscalité pour la nation. La salle du trône a été peinte en or et blanc, et un trône doré a été installé récemment. Il y a des salles de réunion et un donjon en dessous où ceux qui offensent le roi entrent souvent et ne sont plus jamais revus. Le trésor principal est également avec le château.



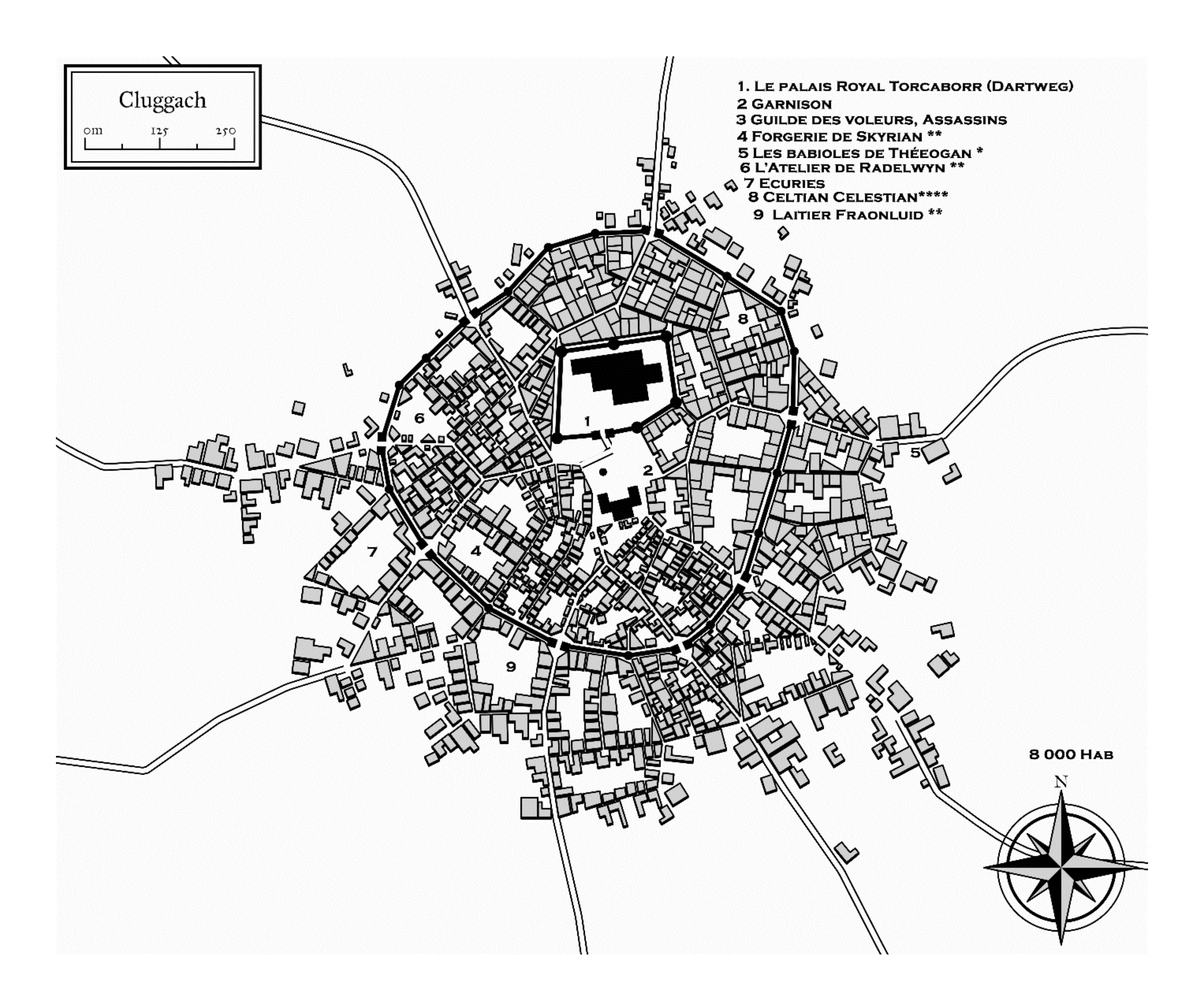
Avallon est la capitale du Dahaut,

La capitale Avallon, la ville des hautes tours, est la plus grande et la plus ancienne ville des îles Anciennes. Chaque souverain s'est efforcé de laisser son empreinte sur la ville, qui abrite de grands palais tels que Falu Ffail, une université, des théâtres et un énorme bain public. Il y avait une douzaine de temples érigés à la gloire de Mithra, Dis, Jupiter, Jéhovah, Lug, Gaïa, Enlil, Dagon, Baal, Cronos et Dion à trois têtes de l'ancien panthéon hybrasien. Le Somrac Iam Dor, une structure massive en forme de dôme jouxtant Falu Ffail, abrite le trône sacré Evandig et la table Cairbra an Meadhan, qui ont légitimé les rois d'Hybras. Établi sur les pentes ascendantes de l'estuaire s'ouvrant sur la mer au confluent de la Camber et du Murmeil, le bourg d'Avallon était à l'origine célèbre pour les hautes tourelles qui s'élevaient de ses fortifications. Il ne reste plus grand-chose des murs et des tourelles maintenant, mais d'autres hautes tours ont surgi pour prendre leur place. Des marches étroites et sinueuses montent les pentes s'élevant de l'estuaire, à travers un fouillis de vieilles maisons à pignons et de boutiques tordues, et finalement s'ouvrant sur le marché principal adjacent à la commune à la périphérie de la ville. Peut-être que la moitié du Dahaut est sous le contrôle nominal du roi Audry, situé loin à l'ouest à Avallon. La forêt de Tantrevalles occupe une grande partie du sud du pays, et les fées et les halfelins qui vivent dans la forêt sont indifférents aux affaires des hommes. Les contrastes se manifestent également dans la population :
l'élite de la cour et les gens des grandes villes sont sophistiqués, décadents et souvent paresseux, contrairement aux paysans des petits villages et aux nobles frontaliers qui font face aux véritables menaces des Ska, des Godéliens, des bandits, des les voleurs, et la forêt sombre au sud. Les ressources sont étirées, car une grande partie de la trésorerie est dépensée pour les pièges du pouvoir plutôt que pour les bases de l'infrastructure et de la loi et de l'ordre ; fêtes, reconstitutions historiques, uniformes splendides et bâtiments impressionnants à Avallon. Olam III est tombé sous l'influence de la sorcière Desmëi, grâce à ses ruses lascives après qu'elle l'ait séduit sous la forme d'une femme vêtue d'une douce fourrure noire et d'un masque félin d'une beauté étrange.
Confus et stupide, Olam a succombé à sa volonté. Pour contrarier Murgen, Desmëi l'a persuadé de déplacer le siège du gouvernement à Falu Ffail à Avallon avec le trône Evandig, et la table de pierre sacrée Cairbra an Meadhan (le `` Conseil des notables '') à Avallon depuis Haidion dans la ville de Lyonesse. La ville des pommes comme on la surnomme également, trois portes permettent de rentrer dans son enceinte quasi circulaire. La plus importante vient du sud de la voie d'Icnield. La deuxième mène au port la porte Ouest ou la porte des courriers, file vers verviy Underdyke et permet par des petites routes de gagner le nord. Des centaines de personnes se pressent chaque jour à ces portes qui symbolise la capitale Daute. Tous ses gens doivent dormir, et la cité propose plus de cinquante établissements à cet effet.



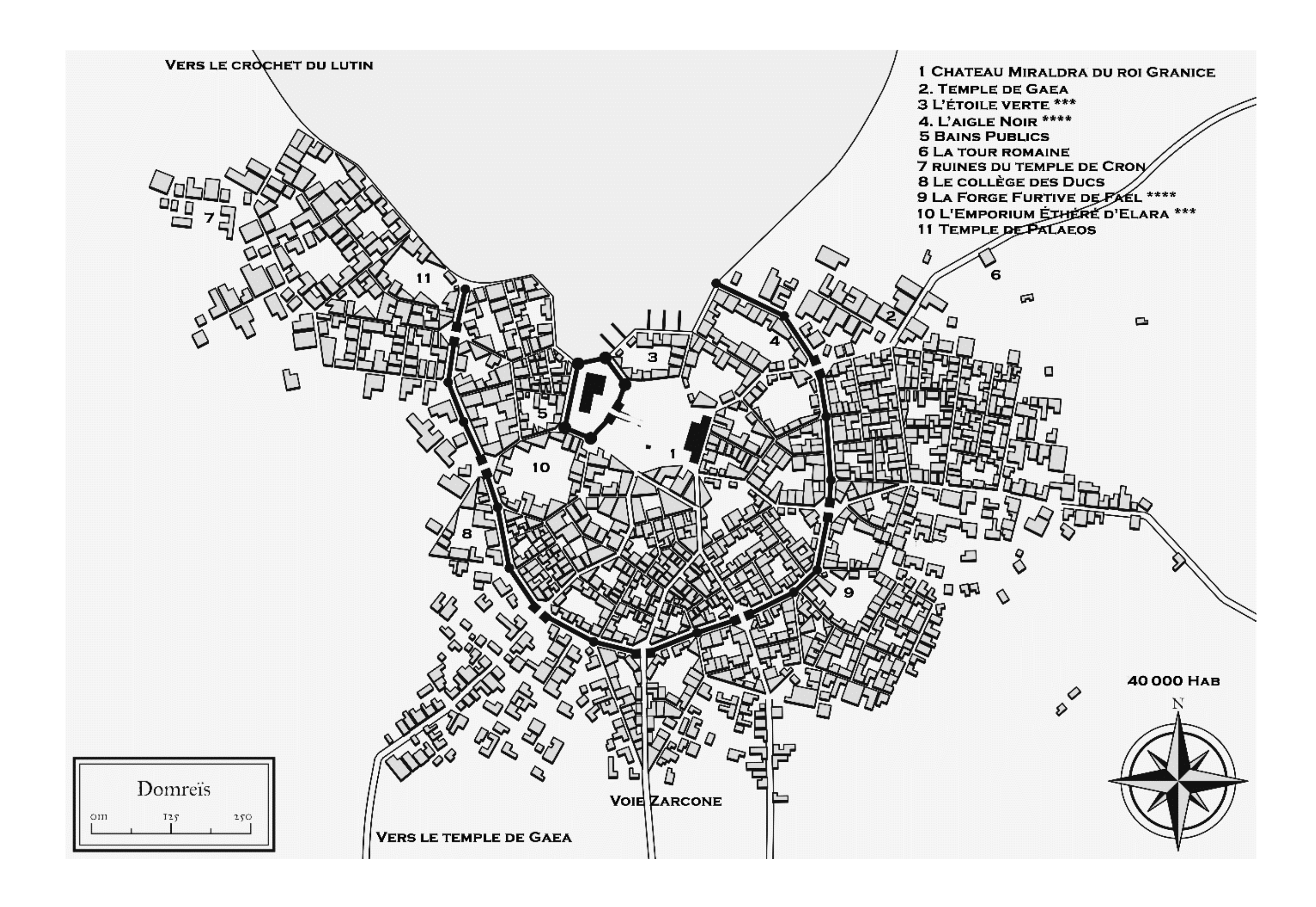
Cluggach, est la capitale de la Godélie. le siège du roi, est en retrait de la baie de Dingle, attirant les visiteurs à la recherche d'une audience avec Dartweg ou la hiérarchie druidique. Aillas rend visite au roi Dartweg dans la capitale tribale de Cluggach lors de la

circumnavigation diplomatique d'Hybras avant que le prince Trewan ne tente de l'assassiner. Le siège du pouvoir est la capitale tribale de Cluggach, lieu
bruyant, vivant et joyeux où le roi tient sa cour. Il y a beaucoup de boissons, de festins et de célébrations, avec une rivalité
pour la portion du champion lors des fêtes qui s'intensifie parfois au-delà de la vantardise en bagarres qui peuvent impliquer tout le monde, de Dartweg aux gens qui servent. Les visiteurs d'autres nations « plus civilisées » sont souvent surpris par la familiarité que ses sujets montrent au roi. Si quelqu'un essayait de traiter Casmir de Lyonesse de la même manière, il se retrouverait rapidement emprisonné dans une oubliette humide ou pire. Les druides détiennent toujours un pouvoir important même si le christianisme s'est répandu dans tout le pays. Les bagarres s'arrêtent à un mot et les gens leur témoignent un respect presque craintif. Il y a des bosquets sacrés et des pierres à proximité de la salle du roi, et malheur aux fêtards qui dérangent le troupeau de corbeaux sacrés.
Cluggach est la capitale tribale, un fort de colline devenu une ville. Ceci est construit dans un style très traditionnel, sur une petite colline près de l'endroit où la rivière Tamsour se jette dans la baie de Dingle. Meoghan le Chauve a été déclaré roi ici par le Mot des différentes tribus celtiques. Des monticules de terre entourent la colonie, et ce n'est que ces dernières années que les bâtiments en bois et en torchis ont commencé à être remplacés par de belles mais simples constructions en pierre. La colline possède de vastes forêts, dont certaines sont protégées par les druides pour être utilisées dans des rituels ou pour l'élevage d'animaux sacrés.



Domreïs : est la capitale du Troicinet, la ville est bâtie dans une baie étroite et profonde, fermée par une digue de terre malicieusement nommée le crochet du lutin. Le château Miraldra, le palais du roi, édifié coté terre, sur une éminence rocheuse à la base de la digue,

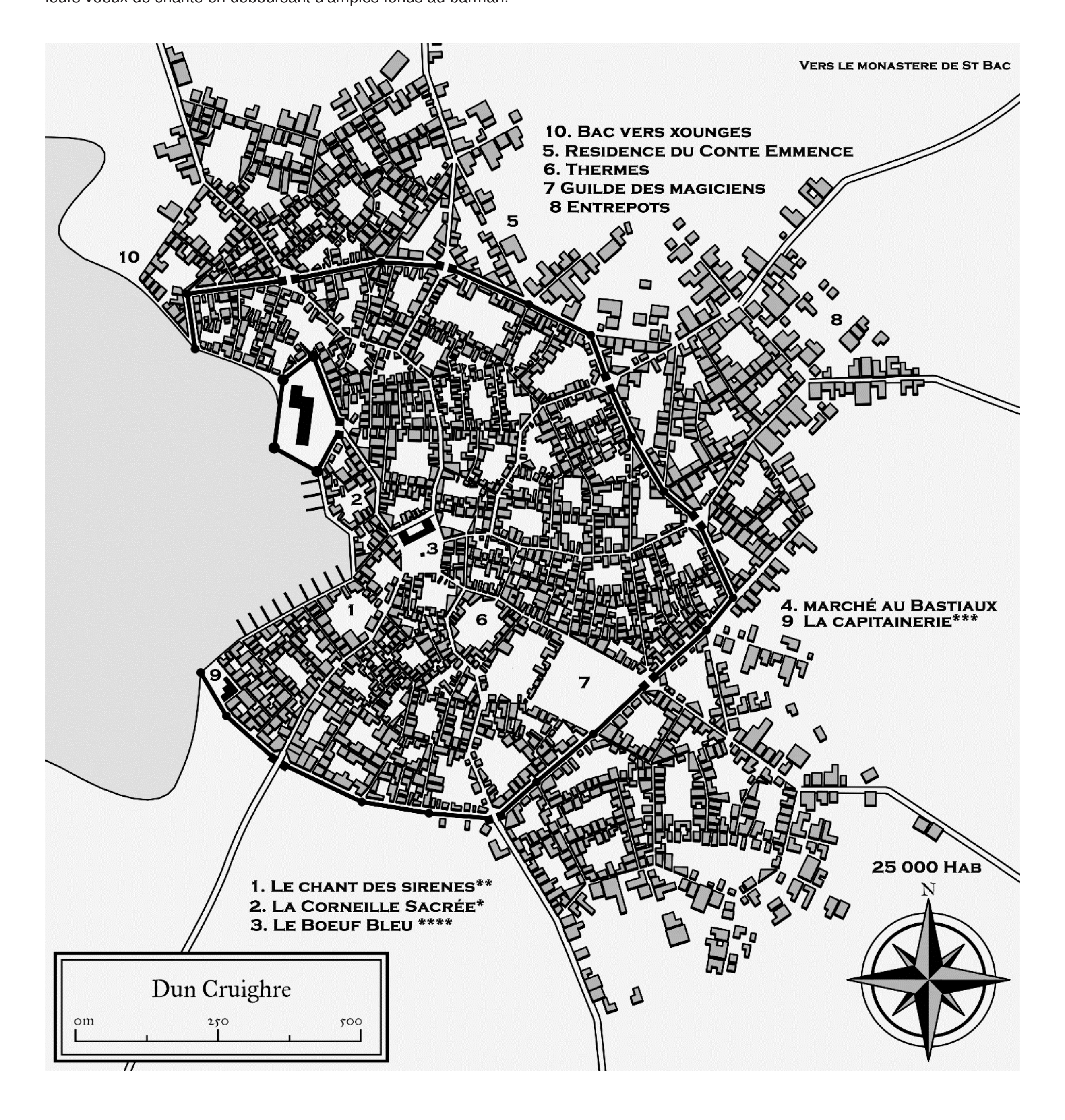
permet de contrôler la porte occidentale de la ville, batie en arc de cercle autour de son port et enserrée entre plusieurs collines abruptes qui se gomment à quelques portées de flèches des murailles pour devenir une vaste plaine. Le temple de Gaea. Appelé Palaeos, se dresse à moins d'un mille à l'Est de Domreïs, au sommet d'une de ses collines. C'est là que les anciens ducs étaient couronnés et que sont à présent célébrés les sacres des Rois du Troicinet. Plus près de la ville, la colline du sémaphore dresse ses cent quatre vingts pieds de hauteur et permet la surveillance attentive des allées et venues des navires grâce à l'épaisse tour ronde, d'origine romaine, qui la surplombe. Celle-ci est également le lieu des exécutions capitales des criminels de droit commun, dont les cadavres à moitié dévorés par les oiseaux charognards pendent mollement aux créneaux.



Dun Cruighre, le port principal de Godelie, regarde vers le nord-ouest à travers la baie de Dafdilly et est une plaque tournante commerciale animée avec un air cosmopolite. Les lumières de Xounges, la dernière citadelle provocante du roi Gax dans le nord de l'Ulfland, peuvent être vues à travers le Skyre, un rappel de la menace permanente des Ska. Dun Cruighre se trouve juste en face de Xounges dans le nord

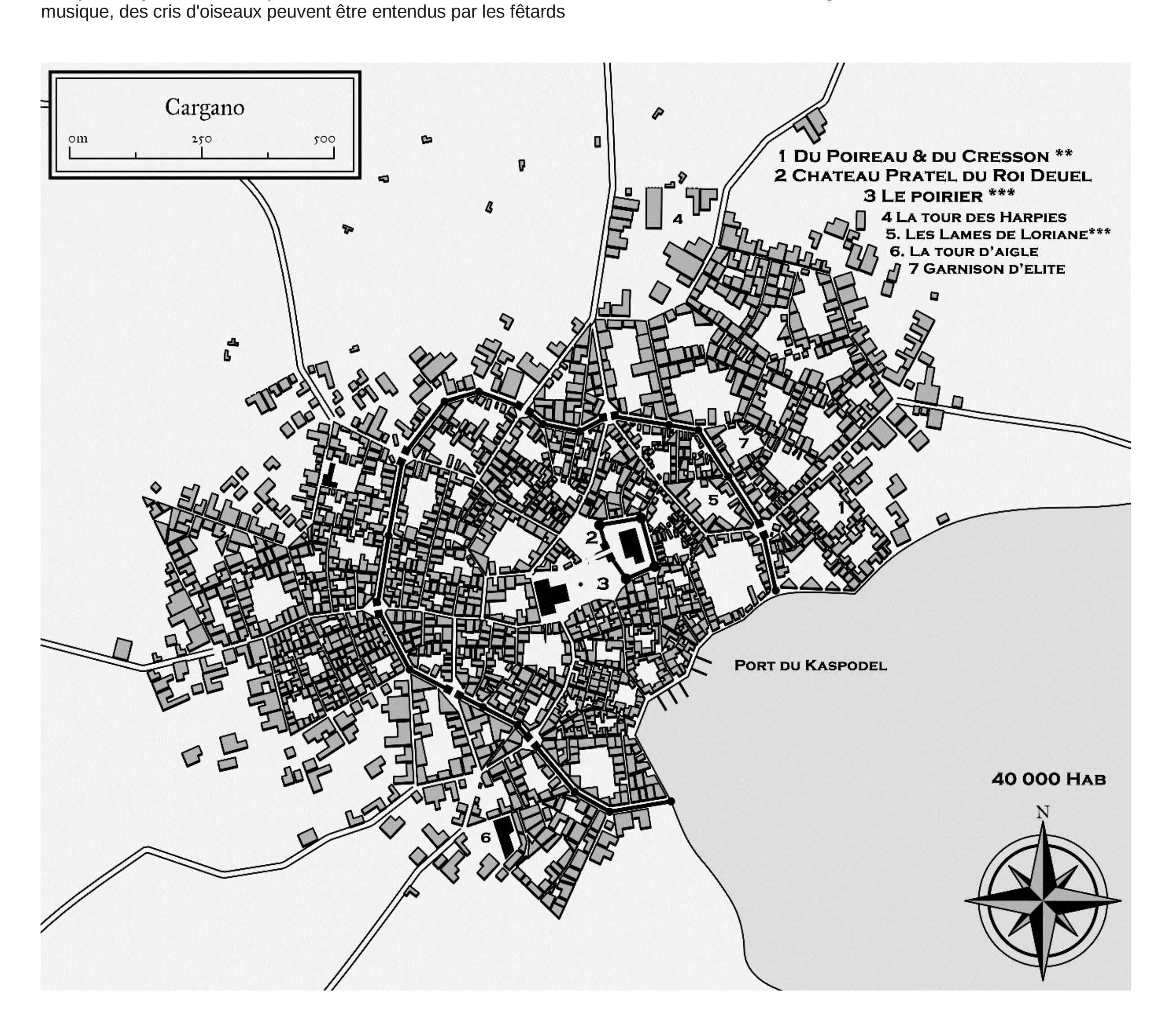
de l'Ulfland, de l'autre côté de la baie de Dafdilly, de l'autre côté de l'embouchure de la rivière Solander et de l'estuaire de Skyre. Contrairement à la sévère forteresse d'Ulfish, Dun Cruighre s'étend de ses quais avec un décalage de logements, d'entrepôts, de charpentiers, de granges, d'auberges et de toutes les formes d'auberge de taverne que vous pourriez souhaiter. Le coeur du port est la place principale, à quelques encablures des quais. La place est utilisée pour les marchés, les exécutions publiques, les déclamations du comte et même les courses de chevaux impromptues. Lors des fêtes, un grand feu de joie est souvent présent. C'est vibrant, bruyant et rauque, animée par le flux constant de visiteurs d'outre-mer. Les navires britanniques et irlandais arrivent régulièrement et vous pouvez souvent voir des gens saluer des parents éloignés. Des espaces le long des quais permettent aux marchands d'installer des kiosques pour présenter les importations telles que soies et cotons, savons et parfums exotiques, céramiques et verres. Il n'est pas rare de voir des Perses, des Byzantins, des Égyptiens et des Scandinaves se côtoyer alors qu'ils marchandent pour le meilleur échange d'or, d'argent et d'étain celtique sur cette plaque tournante de la route de la soie.

Les visiteurs arrivent aussi pour des raisons spirituelles ainsi que par avarice ; la Confrérie de Saint Bac attire des centaines de pèlerins de toute la chrétienté pour prier ou chercher la guérison des célèbres reliques conservées dans le monastère. L'afflux de visiteurs et de marchands signifie qu'il existe un large éventail d'auberges à Dun Cruighre, et l'argent impliqué dans le commerce et les pèlerinages signifie qu'elles sont souvent meilleures que ce à quoi vous pourriez vous attendre. Vous pouvez souvent identifier une auberge avec de la bonne nourriture et des boissons au nombre de prêtres et de moines itinérants que l'on peut voir fréquenter l'établissement, remplissant leurs voeux de charité en déboursant d'amples fonds au barman.



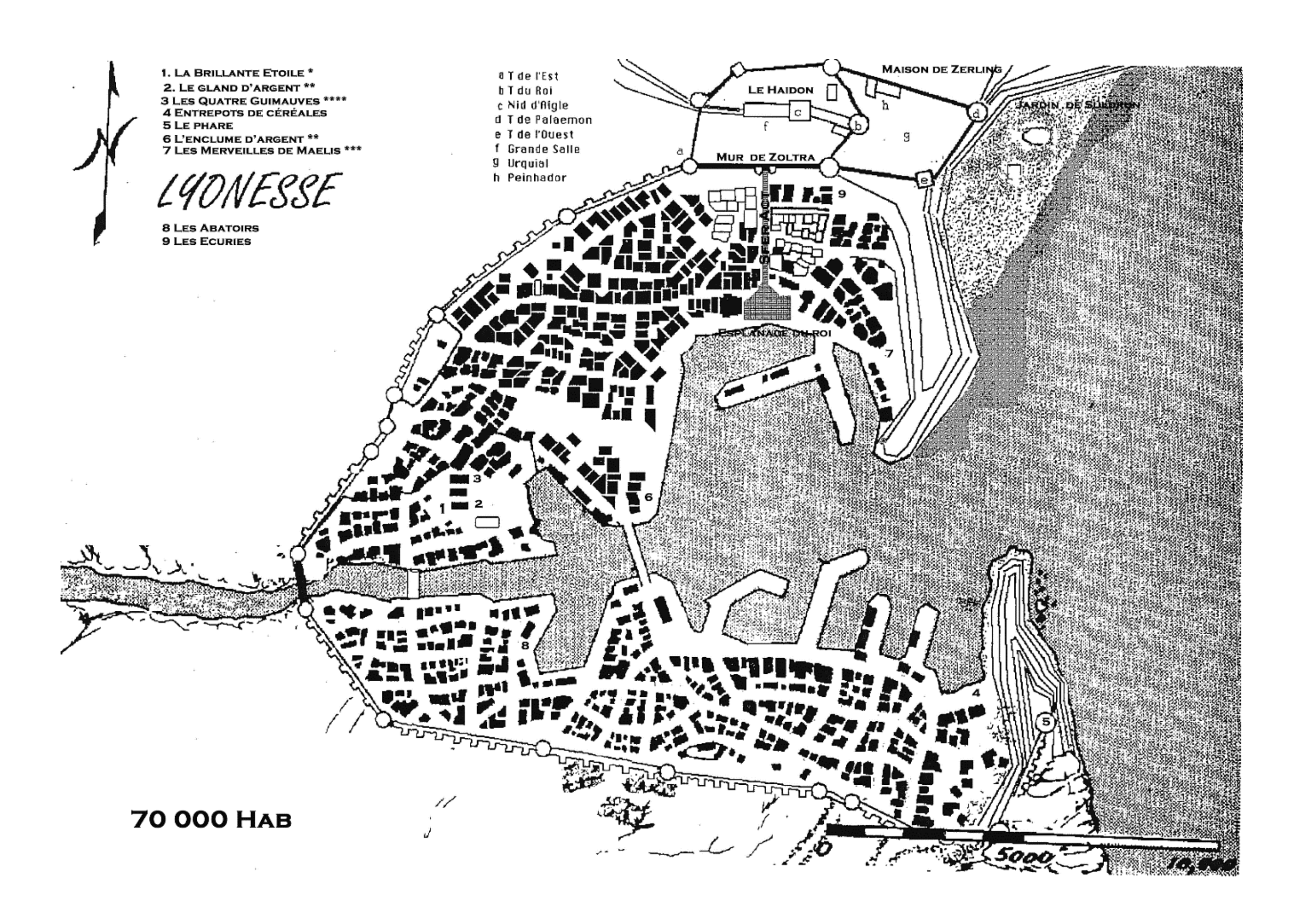
Gargano est la capitale du Pomperol, Dirigé par le Roi Deuel, à environ deux jours au sud de la frontière avec Dahaut. C'est la seule ville importante, et aussi le port principal. La voie d'Icnield traverse directement, traversant la place centrale. Les auberges populaires telles

que "The PearTree" sont fréquentées par les voyageurs et les habitants, dont beaucoup sont là pour profiter des festivals et des marchés fréquents. Le Kaspodel a souvent des scènes avec des animations et des performances musicales. C'est une
ville joyeuse, animée et joyeuse, à l'image du peuple et de sa famille royale. Le roi Deuel a un palais d'été, Alcantade, à quelques heures de route du Gargano. Le dessin lui est apparu dans un rêve, et il a rapidement agi pour transformer la substance de sa vision
en réalité. Les architectes ont relevé le défi de leur souverain, créant une structure inhabituelle c'est le seul port d'importance et les douaniers sont diligents dans leurs fonctions. Malheur au capitaine d'un navire qui a des poulets à bord, ou pire un faucon pour chasser à terre. Il y a des exportations de bière, de fruits, de produits laitiers, de plumes et de vins fins ; les festivals attirent les touristes et les commerçants pour profiter et profiter des célébrations. C'est une terre agréable et prospère ; les énergies que d'autres nations dépensent dans des aventures à l'étranger sont dépensées en interne, au profit de la nation. Les événements plus importants tels que le Grand Gala des arts aviaires à Gargano sont spectaculaires, pleins de musique et de belles lumières serties du bleu, du vert et du jaune des bras de Pomperol. Il y a des scènes pleines de divertissements et de la nourriture et des boissons coulent généreusement. Parmi la
musique, des cris d'oiseaux peuvent être entendus par les fêtards

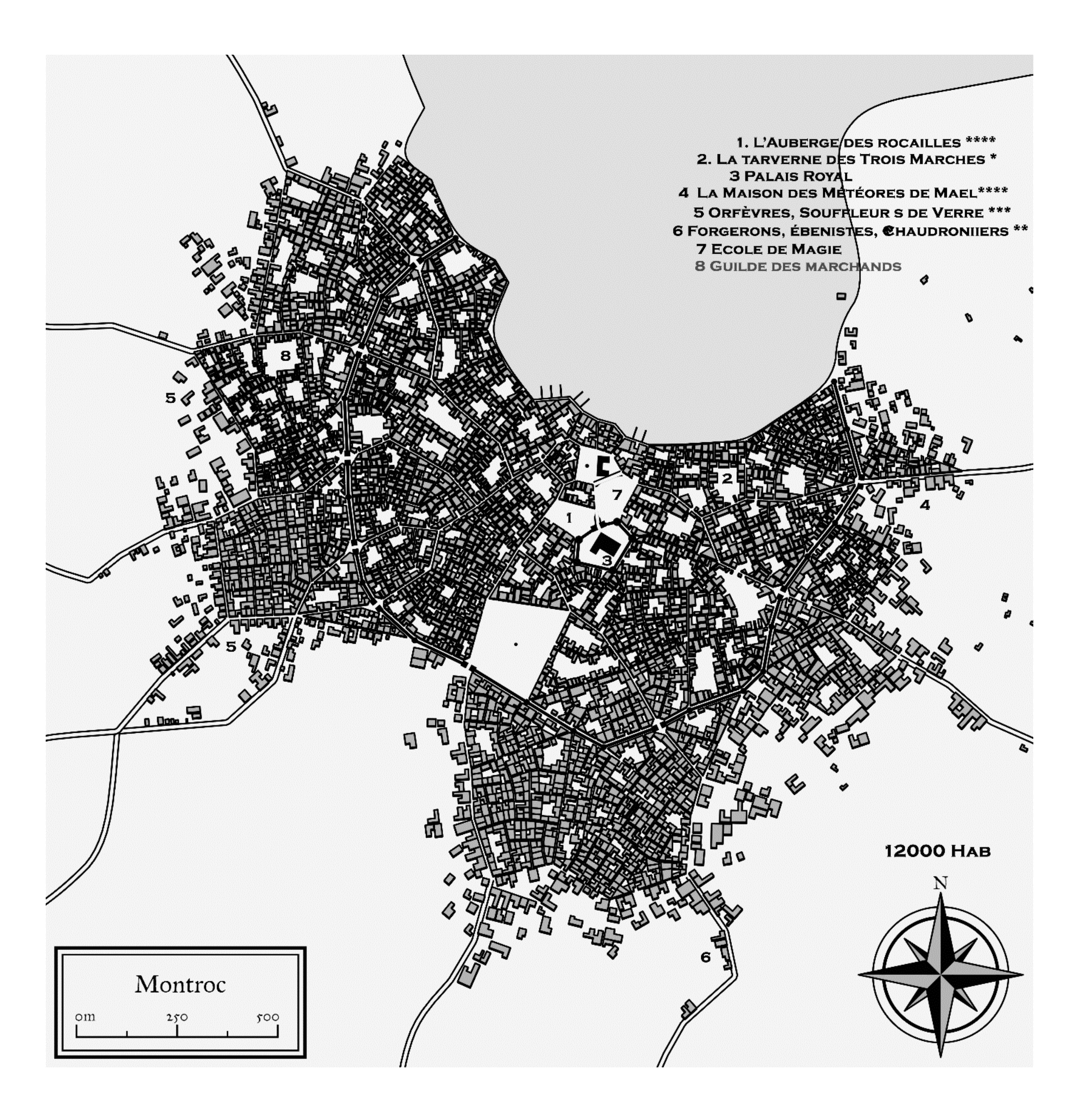


Lyonesse : Deuxième ville du royaume après Bulmer Skeme. Construit autour d'un port semi-circulaire entouré d'un remarquable brise-lames. Une jetée en pierre massive a été ajoutée par le roi Zoltra Bright Star, qui a également approfondi le port

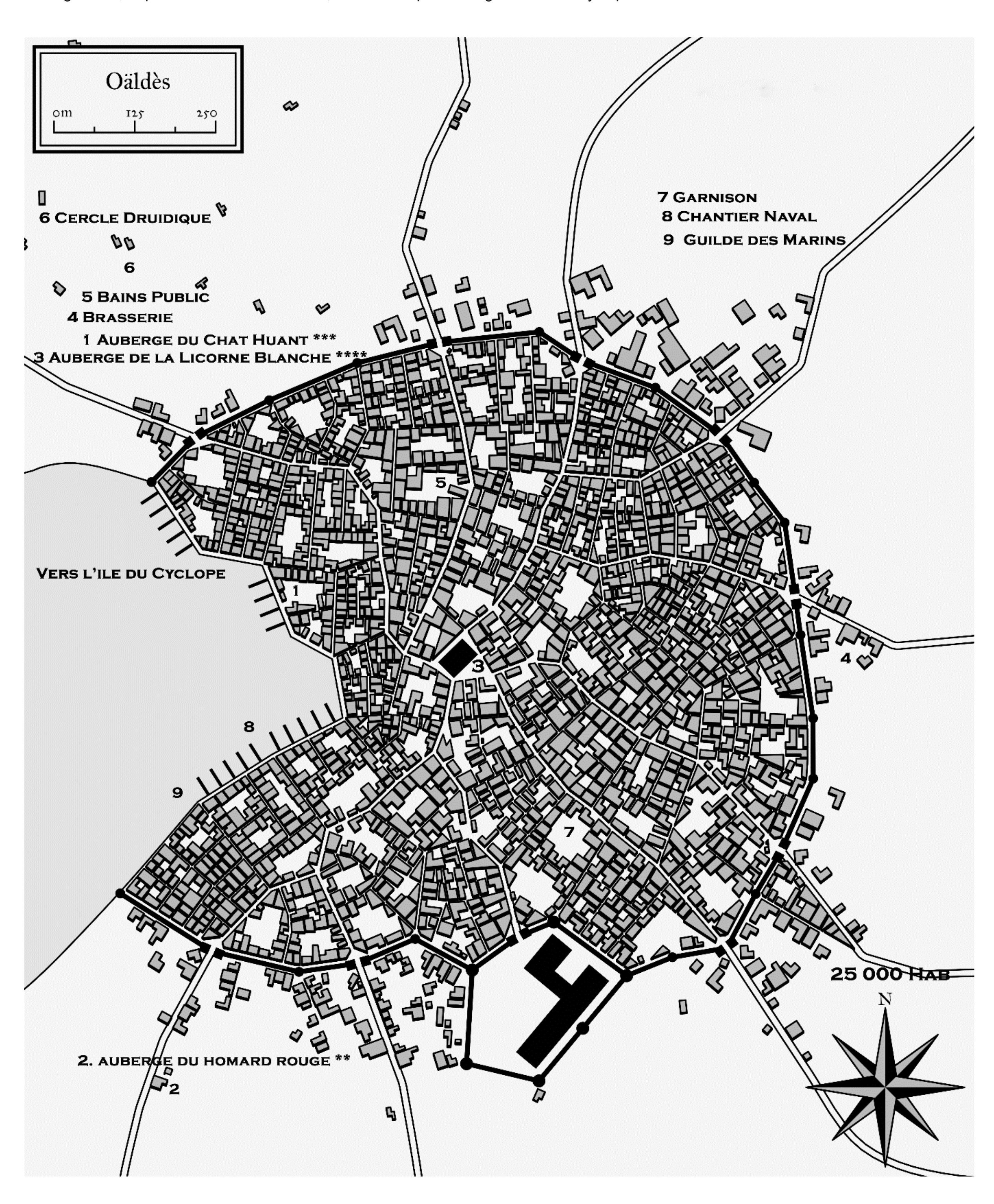
afin qu'il puisse accueillir des navires de toutes tailles. La rue principale de Lyonesse Town est la Sfer Arct, qui commence au port et mène au nord de la ville, en passant entre deux pics Maegher et Yax, deux géants qui ont aidé le roi Zoltra à draguer le port et à construire le mur autour de la ville, mais ont été transformés en pierre par le magicien Amber. Le Sfer Arct passe devant la magnifique salle de la Gallimaufry, où se déroulent les affaires du gouvernement. Mur de Zoltra entoure la ville, et intègre le Haïdion,Palais royal de Lyonesse. La ville de Lyonesse est grande, animée et offre les meilleurs équipements (à côté de certains des pires) auxquels on pourrait s'attendre pour une ville Hybras. Les tavernes et les auberges de tous calibres et tarifs abondent, et le long du front de mer se trouvent des entrepôts, des comptoirs, des bordels et toutes sortes de pourvoiries et de magasins généraux. En se dirigeant vers l'intérieur des terres, en suivant peut-être le Sfer Arct, on peut voir les nombreuses maisons des nobles mineurs et des bonnes gens de la ville, réclamant de l'attention ou l'ostentation. Du côté ouest de la ville, à l'ombre d'Haidion, les maisons sont particulièrement cossues, tandis qu'à l'est, et plus près du mur, les résidences sont plus petites, moins prospères et moins entretenues. La place principale de Lyonesse Town est aérée et spacieuse ; un endroit pour être vu et être vu.à ossature bois des bâtiments le flanquent, et au-delà des rues étroites qui s'éloignent de la place se trouvent les maisons et les halls des marchands et des artisans, des drapiers et des merciers, avec des bijoutiers et des tailleurs de pierres précieuses cachés dans des rues cloîtrées et aléatoires qui se tordent à des angles gênants et dans des circonstances inattendues. Façons. De nombreux bâtiments abritent plusieurs fonctions différentes, souvent dans des pièces exiguës et minuscules, et généralement, la taille et la façade indiquent le prix et la qualité relative des biens ou des services. Les commerçants, les commerçants et les aubergistes de la ville de Lyonesse sont tout aussi habitués à escroquer les sans méfiance que partout ailleurs, mais il y a des prestataires de services avec certaines mœurs, et si l'on connaît assez bien la ville, il est possible de trouver un bon service, à un prix raisonnable. Prix, caché dans un coin ou un recoin, connu seulement de quelques privilégiés. Pour sa taille et sa population diversifiée - le port garantit un mélange constant de nationalités et de dispositions - Lyonesse Town est relativement sûre. Le roi Casmir le garantit, et là où il y a des cas de vol, d'agression ou même de meurtre odieux, les coupables sont exhibés de façon affreusement publique : le voleur, sans ses mains ni ses yeux, peut passer une semaine dans les stocks ; les meurtriers sont pendus à des gibets le long du quai, éventrés alors qu'ils sont encore vivants, et leurs entrailles astucieusement disposées sur leurs épaules pour que les mouettes puissent picorer. La menace du Peinhador dans le château Haidion est un merveilleux moyen de dissuasion, et on sait que Casmir a certains des meilleurs tortionnaires installés là-bas pour s'assurer que tous les visiteurs réalisent toute l'énormité de leurs crime.



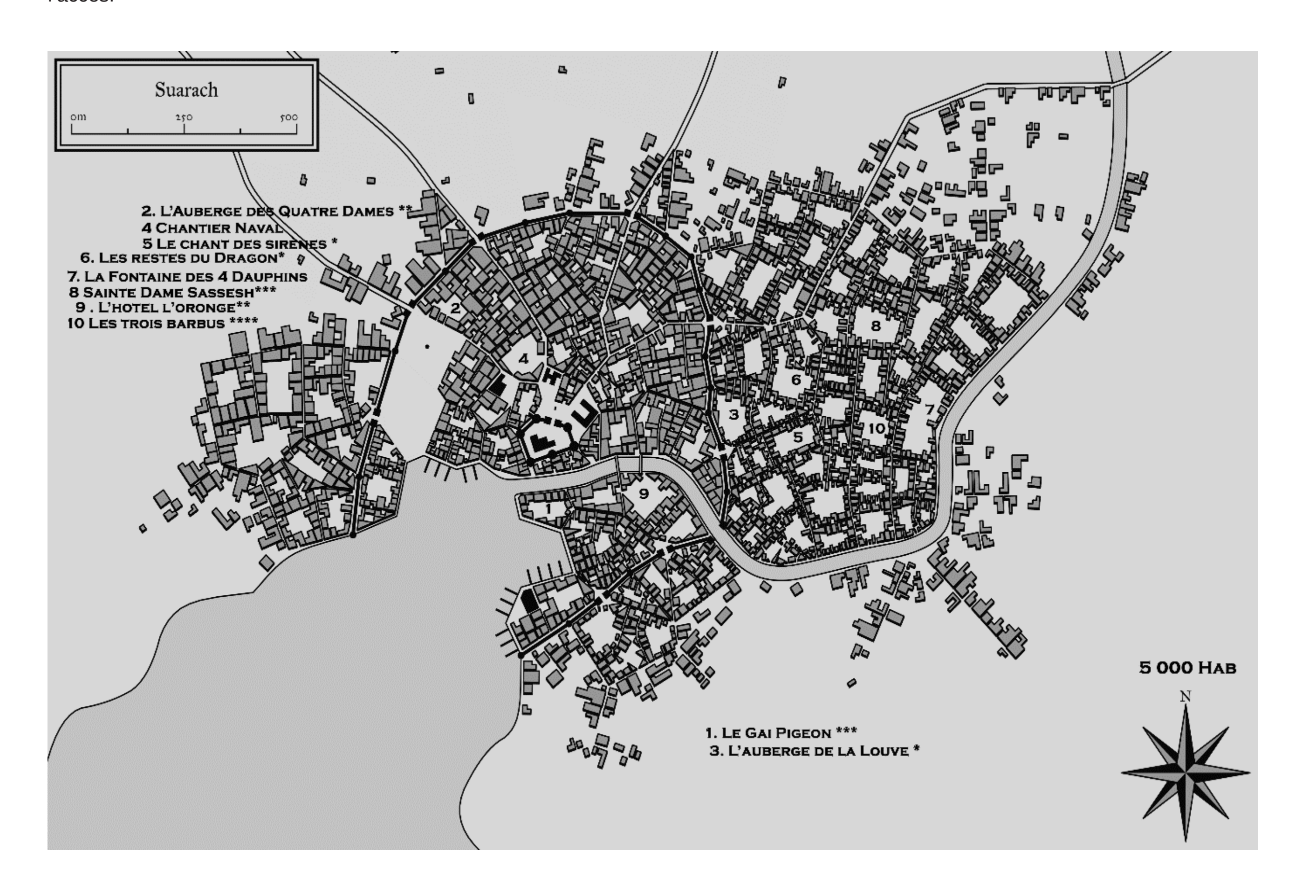
Montroc : C’est la capitale du Caduz qui se niche au sud de Pomperol, occupant la presqu'île qui fait face à Blaloc, sur le golfe Cantabrique. Montroc est sa capitale. Comme Blaloc, c'est un royaume passif et placide ; il n'y a pas eu de conflits depuis la défaite de Pomperol et Dahaut à la bataille d'Orm Hill, à la frontière Caduz / Pomperol, et l'alliance formée entre le roi Joël et le roi Phristan de Lyonesse a perduré au-delà de la mort de ce dernier. Le climat est très similaire à celui de Blaloc ; des étés longs et doux suivis d'automnes doux et d'hivers frais (mais jamais froids). Le climat est parfait pour la viticulture dans les collines au sud de Montroc, et ailleurs il y a de très bonnes terres agricoles qui sont entretenues avec diligence par les métayers. Les cultures céréalières et les légumes de toutes sortes sont populaires dans tout Caduz, et ses tomates, piments et plantes-racines offrent un intérêt particulier. Les tomates violettes de Caduz sont les plus savoureuses des îles Elder, selon les gourmands, tandis que les piments orange doux constituent la base de nombreux plats et de plusieurs boissons salées. Caduz a une topographie simple : il manque de nombreuses hautes collines ou de profondes vallées et semble plutôt onduler depuis la couverture de la forêt de Tantrevalles, se frayant un chemin tranquillement dans toutes les directions jusqu'à ce qu'il rencontre le golfe de Cantabrique. Il n'a qu'une seule rivière majeure, une branche de la Sweet Yellow River, la Sepple, que suit la route de l'Ouest, menant à Montroc, en passant par la deuxième ville remarquable, Sardilla. Le Sepple est lent et paresseux, se déplaçant à un vent doux à travers la campagne, et est parfait pour le trafic de barges entre Sardilla et la capitale. La seule chaîne de collines dans Caduz sont les LongHills, qui se trouvent à l'ouest de Montroc et longent la frontière de Pomperol. Les Long Hills sont sauvages et instables, abritant des gangs de bandits itinérants, même si l'on pensait que le roi Quairt avait mis fin à leur méchanceté plusieurs années auparavant.



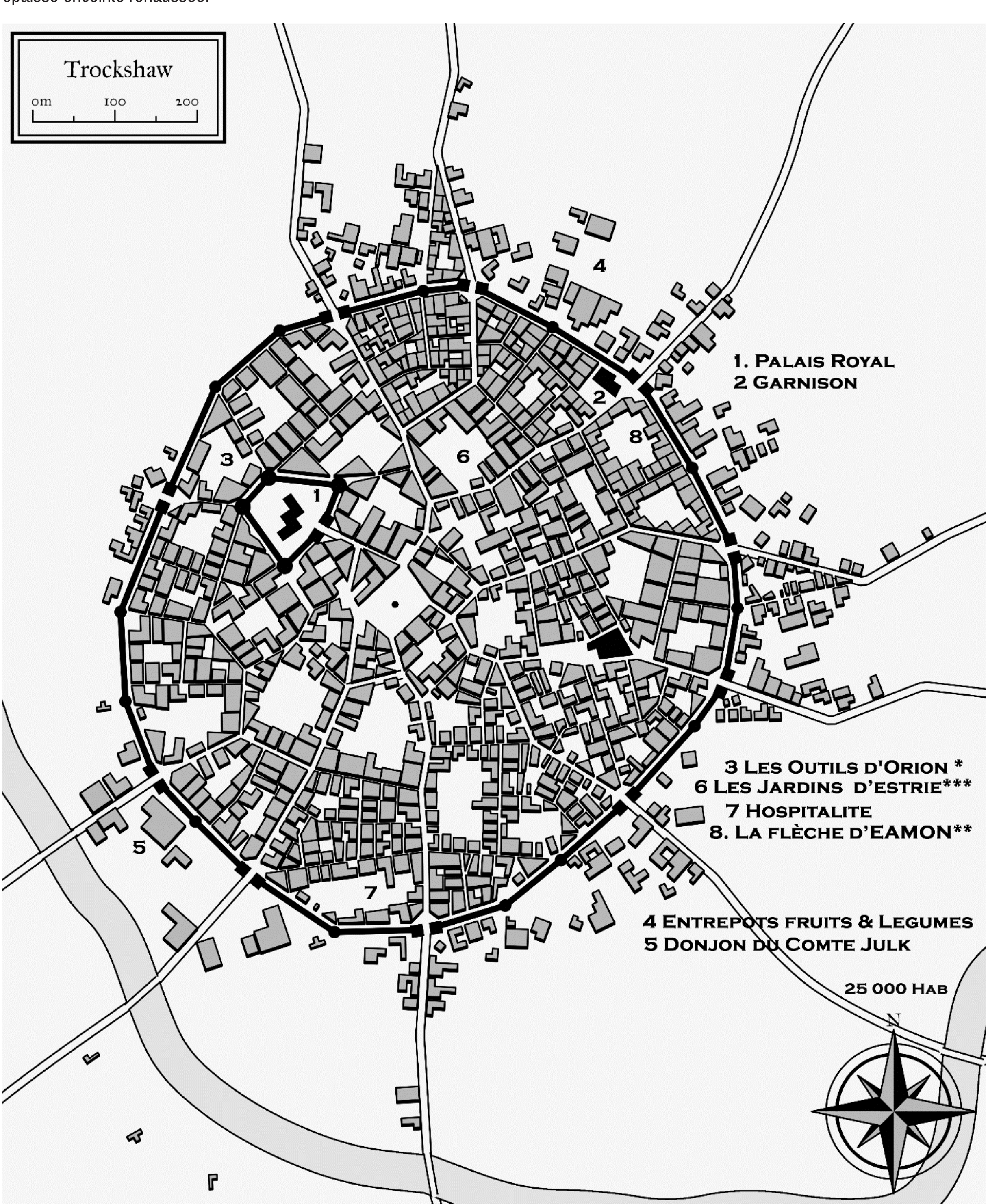
Oäldes port au nord d'y en Ufland du Sud : A mi-chemin entre Suarach et Ys, Oäldes est l'un des principaux ports du sud de l'Ulfland ainsi que la capitale. C'est une ville délabrée et négligée, bien déchue de son ancienne gloire en tant que siège des rois de Fomoiry; et ne fait pas le poids face à d'autres villes royales comme Avallon et Lyonesse Town, ou même à l'Ys du royaume plus au sud. Autrefois enrichis par le commerce de la fonte des tourbières (dont il existe d'abondants gisements plus à l'intérieur des terres), la présence des Ska dans le détroit a empêché les expéditions de quitter le port et sa fortune s'est inversée. Le château de Sfan Sfeg, la résidence royale du sud de l'Ulfland, se trouve à la périphérie d'Oäldes. Elle a souffert de la misère de la terre et a grand besoin de réparations. Le matché sur la place est toujours bondé, et le port grouille d'une activité frénétique de pécheurs, de marins et de dockers. La densité de population à Oaldès est très importante. La ville est entourée de culture et chaque jour les paysans des environs viennent en masse au marché vendre leur produit à la foule. En général ces habitants ne sont guère fortunés. A environ cinq cents pas de la côte, une petite ile recouverte de végétation, dépourvu de toute habitation, fait face au port. Il s'agit de l'ile du Cyclope.



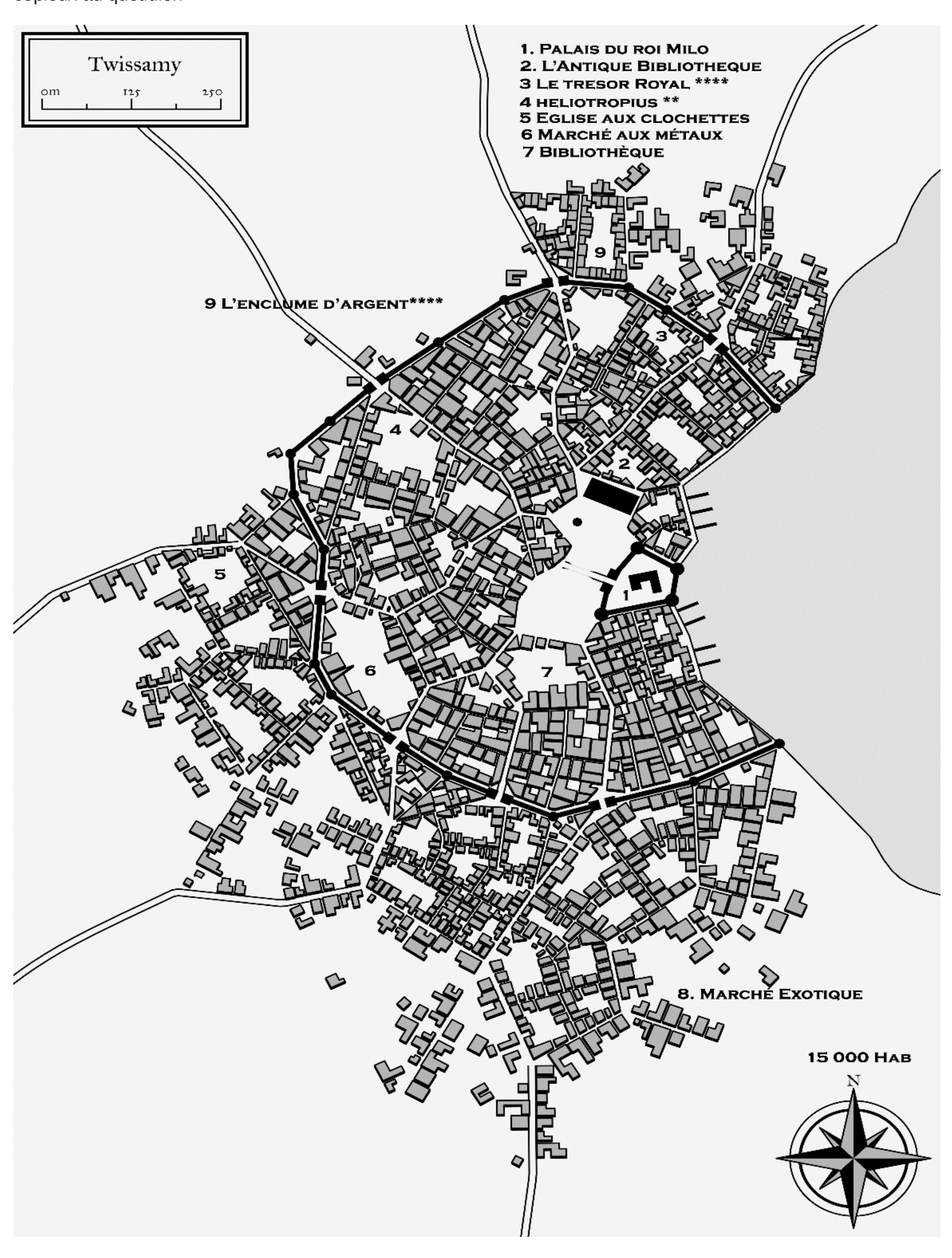
Suarach : Le plus au nord des trois ports du sud de l'Ulfland, Suarach se trouve sur la rive sud de l'estuaire de la rivière Werling.
Suarach est pillée et occupée par les Ska avec une telle **FRÉQUENCE** que c'est presque devenu un mode de vie normal pour les habitants. Ils peuvent passer d'Ulfs à Skalings en quelques jours ; modifiant leurs accents, leurs marchandises et leurs menus selon qui est actuellement en charge. Le port fortifié abrite environs cinq mille âmes. Les ruelles sont étroites et encombrées, à l'exception de la large route ducale menant de l'entrée de la ville jusqu'au château. Le Duc actuel est le vieux Maxandre, il a fait creuser un canal le long des remparts. Et l'entrée de la ville est protégée par un pont levis, une herse et une épaisse porte a doubles battants. Du haut du mur d'enceinte des soldats patrouille jour et nuit. Le port est abrié par deux hautes digues sur lesquelles ont été bâties deux tours pour en défendre l'accès.



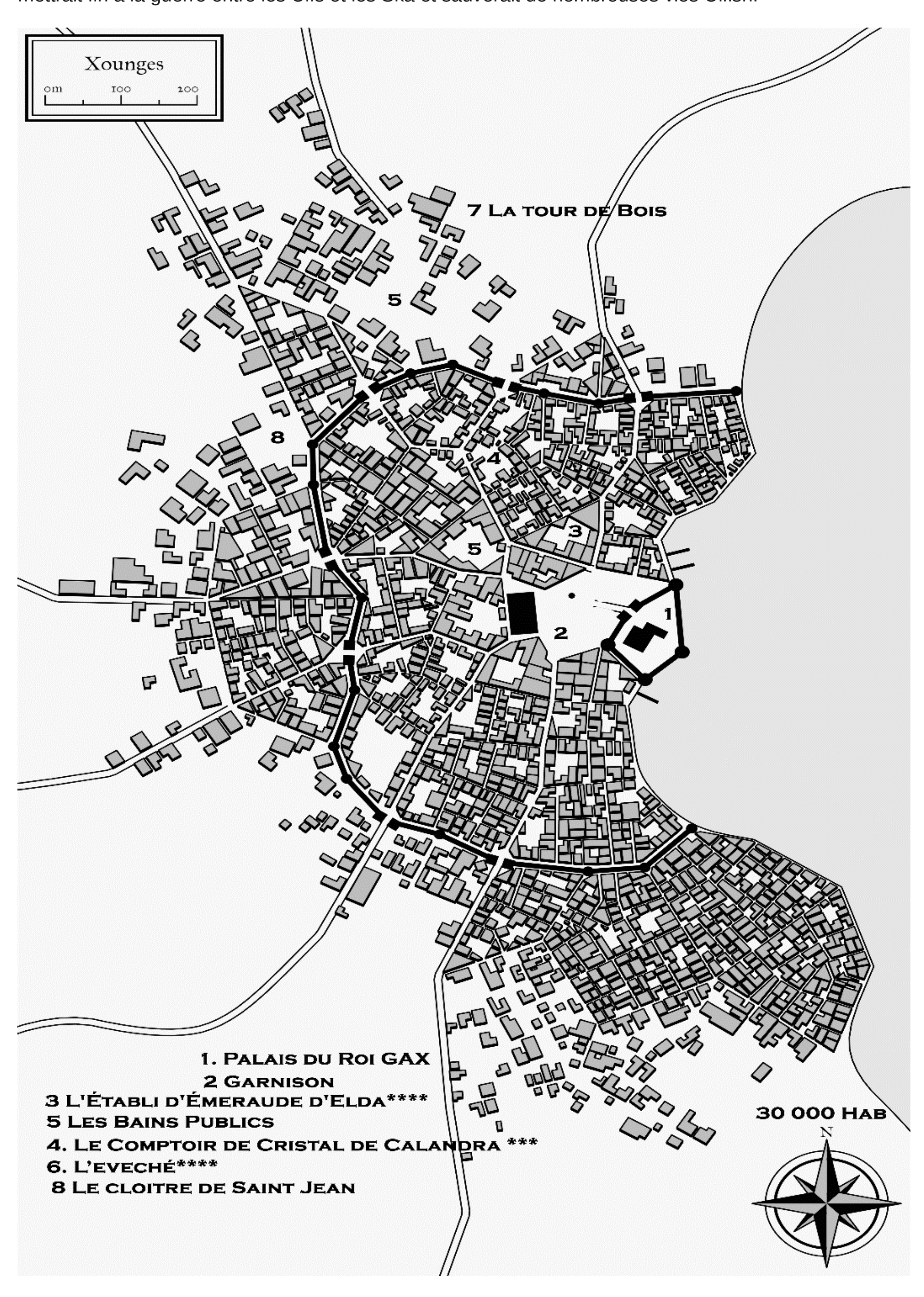
Throckshaw : Il y a quelques années, une armée de chevaliers Ska est sortie de Foreshore et a rasé Throckshaw. Le comte Julk périt dans la bataille qui s'ensuivit et les Ska conquirent ses terres. Le château de Sfeg est maintenant occupé par le duc Ankhalcx du Ska, frère du duc Luhalcx qui occupe le château de Sank. Throckshaw est l'ancienne capitale de l'ufland du Nord, elle est également la seule véritable ville de la région et compte dans ses murs la bagatelle du vingt cinq mille âmes depuis que la population environnante y a trouver refuge. La ville a bénéficié de grandes rentrées d'argent puisqu'elle rassemblée les impôts du comté. Cette richesse est bien visible à celui qui déambule dans la cité, les maisons sont pour la plupart d'une architecture raffinée, les poutres souvent ornées de sculptures fantaisistes. Les fenêtres sont larges et le plus souvent vitrées. Elles laissent entrer en abondance la lumière dans les pièces admirablement meublées. La garnison s'est renforcée. Throckshaw est sur un plateau dominant la plaine et entouré d'une épaisse enceinte réhaussée.



Twissamy : Capitale du Blaloc, Le Blaloc possède deux excellents ports en eau profonde : la capitale Twissamy et Port Posedel. Les deux sont réputés pour la qualité des navires produits ici, Blaloc ayant certains des meilleurs charpentiers navals de l'ensemble des îles Elder. Port Posedel attire les commerçants du continent européen et constitue un petit mais important centre commercial. Outre des bateaux et des navires de qualité, Géographiquement, Blaloc est sans intérêt. C'est un pays vaste et légèrement vallonné bénéficiant d'un climat doux avec des étés chauds et des hivers doux. Il est autosuffisant dans la plupart des choses, et ses fermes prospèrent sous la direction des duchés. En voyageant à travers Blaloc, on passe de nombreux beaux vergers, des vignes, des champs d'orge et de houblon, de maïs et des étendues de pâturages où le bétail paît avec contentement. La plupart des Blalociens mènent une vie satisfaite et sans incident, et une population satisfaite signifie que les duchés ont plus de temps pour s'adonner à leur sport favori consistant à intriguer les uns contre les autres. Le roi Milo règne depuis le château de Twiss, qui surplombe Twissamy Strand, un peu à l'est du port de Twissamy. Les ducs des Sixièmes assistent à des conseils bimensuels où se décident les affaires cruciales de Blaloc. Chaque duc a un vote, la décision de casting incombant au roi Milo. Comprenant que des gens satisfaits signifient que les affaires du gouvernement restent en grande partie routinières, et donc peu exigeantes, les ducs maintiennent les impôts et les dîmes modestes, garantissent que les tarifs commerciaux peuvent soutenir l'essentiel de l'économie et veillent à ce que le roi Milo soit toujours suffisamment ivre pour ne pas trop s'impliquer dans leur passe-temps favori : se chamailler entre eux. Son épouse est la reine Caudabil, une femme aux appétits Considérables qui est dévouée à son mari. Elle profite pleinement de la vie privilégiée, et tant qu'elle peut profiter de repas riches et copieux au quotidien



Xounges : Xounges, la capitale du nord de l'Ulfland, était un lieu fortifié depuis bien avant le début de l'histoire. Il se trouve sur une péninsule rocheuse face à Dun Cruighre à travers le Skyre. La ville occupe un bouton plat de pierre délimité sur trois côtés par des falaises s'élevant à deux cents pieds de l'eau. Sur le quatrième côté, une étroite selle de granit d'environ 100 mètres de long
reliait la ville au continent. Au temps du royaume de Fomoiry, le roi Fidwig, mégalomane, fait travailler 10 000 hommes pendant 20 ans pour construire ses fortifications ; aboutissant à des murs de granit de 12 mètres de large et 36 mètres de haut, enfermant la
chaussée dans sa partie la plus étroite, là encore où la chaussée entre dans la ville, puis s'accrochant dans le Skyre pour protéger le port d'une attaque par la mer. Vu du Skyre, Xounges apparaît comme un motif complexe de pierre grise et d'ombre noire,.Les Ska ont détruit ses forces et écrasé trois fières armées Daut combattant dans le cadre d'un traité d'assistance mutuelle. Gax est maintenant un prisonnier virtuel derrière les murs de Xounges. Les Ska sont impuissants à le frapper, et il peut exercer encore moins de pression contre les Ska. Le gouvernement du nord de l'Ulfland est en lambeaux depuis l'invasion ska. Gax n'a de roi que le nom : les Fomoires sont fondamentalement ingouvernables et la machine de guerre ska est apparemment imbattable. Le roi n'a pas quitté l'inexpugnable forteresse de Xounges depuis des années ; la plupart de l'aristocratie y habite avec lui, ses châteaux abandonnés aux Fomoire insoumis ou aux Ska conquérants. Le royaume n'a duré qu'aussi longtemps qu'il l'a fait à cause de la rivière Solander (dont les rives fertiles peuvent produire suffisamment de récoltes et de bétail pour soutenir les Xounges, au moins), et à travers les coffres sans fond d'or et d'argent de NorthUlfland, qui leur permettent d'acheter de la nourriture aux voisins. Nations. Parmi les provinces, seul
Cluddagh dans le nord est encore en possession d'Ulfish; Le comte Rooke de FearMacha réside maintenant à Xounges, fait un exil par le Ska; et le comte Taddle de Goyle et le comte Julk de Blackheath sont morts et leurs châteaux occupés. Le seigneur de Xounges est actuellement Sir Kreim, le fils de la soeur du roi, qui se considère comme le prochain dans la lignée du roi sans enfant Gax.
Les ducs Ska qui occupent les châteaux Sank et Sfeg sont des visiteurs réguliers de la cour sous le couvert d'attachés diplomatiques, bien que leur intention rapace ne soit pas un secret. Sous les ordres du souverain élu de Skaghane, le duc Ankhalcx s'est proposé comme candidat au prochain roi du nord de l'Ulfland. Bien qu'il s'agisse d'une décision radicale, comme le souligne Ankhalcx lui-même, cela mettrait fin à la guerre entre les Ulfs et les Ska et sauverait de nombreuses vies Ulfish.



Ys est la ville la plus riche et la plus cosmopolite des îles Elder, Pendant des siècles, Ys s'est tenu à l'écart ethniquement, culturellement et politiquement du sud de l'Ulfland, auquel il appartient en théorie. Tout cela change avec l'occupation de la ville par les forces de Troice sous le roi Aillas, qui impose ses propres lois et contraint les facteurs à gouverner en son nom. Sous son règne, les milices d'Ys et de la vallée de l'Evandre sont intégrées aux forces Ulf pour combattre les Skas. On ne saura jamais si cela pourrait signaler un nouveau chapitre dans l'histoire d'Ys, car la ville est inondée par un raz de marée peu de temps après, accompagné d'un effondrement du plateau côtier qui la laisse à jamais submergée. Ys se trouve à l'embouchure de la rivière de l'Evandre, sa baie abritée au sud et à l'ouest par la pointe Istaia. De larges plages se courbent vers la zone portuaire. La vallée monte en flèche vers l'est, les zones administratives et résidentielles de la ville s'étendant sur des terrasses boisées luxuriantes qui s'étendent sur plus d'un mile des quais. Le long des deux rives s'étendent de larges avenues pavées de granit, qui s'étendent également à l'ouest au-delà du port jusqu'aux esplanades surélevées où les habitants de la ville peuvent prendre la brise marine. Parallèlement aux avenues riveraines, des chemins de halage sont aménagés pour les nombreuses péniches qui sillonnent continuellement la rivière, passant sous une succession de 12 ponts de marbre délicatement ornés pour acheminer les produits vers les palais les plus grandioses qui se trouvent à une certaine distance du front de mer. Ys se présente à l'oeil comme une colonie de bâtiments étroitement regroupés comme les citadelles fortifiées qui se sont développées autour de châteaux ailleurs dans les Îles Anciennes. La première impression sur un nouveau visiteur arrivant de la mer est celle d'un bourg grand mais sans prétention de tavernes, de boutiques, d'entrepôts, de chantiers navals et d'étals étroitement regroupés autour du front de mer et dominé par des bosquets d'oliviers, d'ifs, de cyprès et de pins à flanc de colline. où il est possible d'apercevoir des palais de marbre habilement dissimulés à travers les interstices du feuillage.

Ce n'est que lorsque l'on monte les marches de granit d'Abri, le quartier du port, jusqu'à Ys proprement dit que la place civique blanche flamboyante se révèle avec ses quatre Consancts à colonnades et ses rangées de statues héroïques. Et même ici, témoignage des préférences recluses et sans ostentation de l'Yssei, le visiteur aura du mal à trouver un oeil clair sur les manoirs des familles fondatrices plus haut dans la vallée. En vertu de son emplacement abrité dans la baie d'Evander, Ys échappe à la brutalité des tempêtes de l'Atlantique, bénéficiant d'un climat doux pendant la majeure partie de l'année, mais avec des brouillards saisonniers qui se déversent du Teach tac Teach, refroidissant les matins en hiver, et occasionnellement orage titanesque qui balaie en murs noirs la pluie venue de l'Atlantique. Le long des falaises au sud, la structure la plus remarquable est le Temple d'Atlante avec ses marches jusqu'à la mer.





Table de Rencontre

RÉGIONS FROIDES (Ulfland du Nord, Godelie, Skagane,Dahaut,Blaloc)

Montagnes
1 homme marchands 2 géant des montagnes 3 renard du givre 4 Moines pélerins 5 crapaud des glaces 6 lycanthrope, ours-garou
7 dragon blanc 8 glouton 9 nains des montagnes 10 rhinocéros laineux 11 mammouth 12 corbeau normal 13 ogre
14 lion des montagnes 15 géant des collines 16 géant du froid 17 forteresse 18 Lynx géant 19 yéti 20 dragon rouge 21 loup des glaces
22 hibou géant 23 blaireau 24 groupe de personnages 25 ours polaire 26 troll des glaces 27 géant des collines 28 troupeau d'animaux
29 loup 30 orque 31 nains des collines 32 ours des cavernes 33 serpent venimeux 34 sanglier 35 glouton géant
36 cerf 37 rémorhaz 38 worg 39 pseudo mort-vivant spectre 40 hydre 41 chien sauvage 42 rat géant 43 Paysans 44 Forestiers
45 Brigands 46 Animals sauvage 46 Troupeau de sanglier 47 Géant des Glaces 48 géants des tempètes 49 xorn
50 aarakocra 51 homme, berserker 52 quaggoth 53 gobelin 54 goblours 55 Homme, patrouille militaire 56 nain des montagnes
57 faucon, petit 58 hobgobelin 58 minotaure 59 Aigles tueurs 60 -100 relancez

Foret
1 homme marchands 2 géant de froid 3 forlarren 4 sylvanien 5 pudding blanc 6 ours polaire 7 porc-épic géant 8 goblours 9 loup 10 ogre
11 orque 12 chien sauvage 13 lycanthrope, loup-garou 14 manticore 15 dragon blanc 16 baluchithérium 17 ogrillon
18 veilleur 19 korred 20 lycanthrope renarde-garou 21 troll des glaces 22 loup des glaces 23 worg 24 tigre ou spectre (nuit)
25 vase cristalline 26 pseudo mort-vivant spectre 27 hydre 28 chien sauvage 29 orque 30 quaggoth ou pudding mortel 31 ogre
32 rat géant 33 volt ou goule (nuit) 34 troupeau d'animaux 35 cerf 36 chien de la lune 37 dragon blanc 38 hibou géant
39 gorgone 40 chien de yeth 40 homme, derviche 41 géant des collines 42 serpent venimeux (velu blanc) 43 homme, bandit
44 mastodonte 45 troupeau d'animaux 45 ogre 46 homme, nomade 47 chien diabolique 48 loup 49 muloup 50 lynx géant
51 rémorhaz 52 druide 53 esprit hurleur 54 Lycanthrope, ours-garou 55 hobgobelin 56 chauve-souris 57 goblours
58 homme, patrouille 59 sanglier 60 elfe des bois 61 groupe de personnages 62 gobelin 63 ombre 64 norker 65 arcanobion
66 molosse 67 Pixies 68 Lutins 69 Farfadets 70 Microbiens 71 Boggles 72 Bookas 73 Follet 74 Feu-follet
75 Dryades 76 Merrihews 77 Satyres 78 Grigs 79 Korrigans 80 skas 81 Ondines 82 Nixies 83 Nymphes 84 Forlarren
85 Prestelets 86 Wefkins 87 dryades 88 Sylphes, 89 Korreds 90 sandestins 91Falloy 92-100 fées

Plaine, Route
1 démon 2 homme marchands 3 poltergeist 4 porte-malheur 5 homme, berserker 6 géant des pierres 7 hobgobelin 8 homme, patrouille
9 mille-pattes géant ou énorme 10 rat ou rat géant 11 homme, bandit 12 ogre 13 groupe de personnages 14 goule
15 pseudo-mort-vivant goule 16 ghast 17 penanggalan 18 âme recluse 19 goblours 20 élémental de l'horreur 21 vardigue
22 désenchanteur 23 ailéphant 24 dragon de la terre 25 worg 26 quaggoth 27 osquip 28 hibou 29 goblours 30 gobelin
31 homme, derviche 32 lycanthrope, rat-garou 33 interpolateur 34 shedu majeur 35 vortex 36 dragon d'or 37 faucon, grand
38 worg 39 corbeau ordinaire 40 griffon 41 cryptique 42 déva movanique 43-66 Table I 67-88 Table II 89-00 Table III

RÉGIONS TEMPÉRÉES (Lyonesse (Tantrevalles), Caduz, Pomperol, Ufland du Sud)

Montagne
1 minotaure 2 Araignée géante 3 gorgimère 4 dragon rouge 5 lion tacheté 6 chauve-souris géante 7 géant des pierres 8 faucon sanguinaire 9 vautour, ordinaire 10 araignée, grande 11 nain des montagnes 12 chauve-souris 13 orque 14 lion des montagnes 15 cockatrice 16 ours noir 17 homme des cavernes 18 chimère 19 kharga 20 galeb duhr 21 gorgone 22 bête éclipsante 23 fourmilion géant 24 abeille géante, bourdon 25 harpie 26 géant verbeeg 27 géant des collines 28 loup 29 orque 30 ogre 31 lycanthrope, loup-garou 32 tigre 33 araignée colossale 34 géant du feu 35 mouche géante 36 vautour normal 37 lamie 38 maître des vents 38 Mante religieuse géante 39 aspis 40 manticore 41 Homme marchands 42 homme patrouille militaire 43 homme moine pèlerin 44 dragonnelle
45 goule avec nécrophage 46 dragon de la terre 47 gnoll 48 goblours 49 homme, bandit 50 groupe de personnages
51 nain des montagnes 52 gobelin 53 homme, patrouille militaire 54 norker 55 araignée éclipsante 56 vampire 57 rakshasa
58 ki-rin 59 aarakocra 60 Aigles tueurs 61-100 Relancez

Foret (Tantrevalles)
1 homme marchand 2 vampire 3 oubliviax 4 épouvantail 5 snyade 6 scarabée géant, de feu 7 basilic 8 killmoulis 9 humain, bandit 10 lycanthrope, loup-garou 11 homme, marchand 12 homme, patrouille 13 loup 14 gnoll 15 hobgobelin 16 chacal 17 pédipalpe, grand ou énorme 18 loup géant 19 chacal-garou 20 huecuva 21 scarabée vrillette 22 elfe grugach 23 microbien 24 abeille géante ouvrière
25 dragon vert 26 troll géant 27 kobold 28 sanglier, phacochère 29 mille-pattes géant ou énorme 30 ours noir
31 scarabée géant, cerf-volant 32 porc-épic géant 33 ours-hibou 34 kech 35 sorcière verte 36 chat elfique 37 basilic grand
38 bulette 39 ankheg 40 homme, berserker 41 troll 42 homme druide 43 buffle 44 homme, bandit 45 Araignée, grande 46 homme, patrouille 47 groupe de personnages 48 homme, pèlerin 49 norker 50 shedu majeur 51 kelpie 52 petites gens 53 gobelin 54 grenouille venimeuse 55 sanglier sauvage 56 lycanthrope, rat-garou 57 Trolls 58 gnolls 59 Ettin 60 Elfes des bois 61 ogre 62 nains des collines 63 bulette 64 Chat elfique 65 hommes des cavernes 66 Ogre mage 67 Pixies 68 Lutins 69 Farfadets 70 Microbiens 71 Boggles 72 Bookas 73 Follet 74 Feu-follet 75 Dryades 76 Merrihews 77 Satyres 78 grigs 79 Korrigans 80 skas 81 Ondines 82 Nixies 83 Nymphes 84 Forlarren 85 Prestelets 86 Wefkins 87 dryades 88 Sylphes, 89 Korreds 90 sandestins 91Falloy 92-100 Fèes

Plaine, Route,
1 Homme marchand 2 lammasu majeur 3 fantôme 4 lycanthrope, rat-garou 5 ankheg 6 hibou 7 homme, pèlerin
8 homme, bandit 9 bétail sauvage 10 Bétail domestique 11 faucon, petit 12 homme, patrouille 13 groupe de personnages
14 goblours 15 petites-gens 16 homme, derviche 17 gobelin 28 quasi-élémental de foudre 19 dragon de cuivre
20 molosse satanique 21 chauve-souris 22 gobelin et bargueste 23 démon type II 24-66 Table I 67-88 Table II 89-00 Table III

RÉGIONS CHAUDES (Lyonesse (sud), Troicinet, Dascinet, Sclola)

Montagne
1 homme marchand 2 aarakocra 3 dragon noir 4 maître des vents 5 dragon rouge 6 homme des cavernes 7 dragon de cuivre 8 goblours 9 Araignée, grande 10 ptérodactyle petit 11 chien sauvage 12 chauve-souris 13 ogre14 géant du feu 15 manticore 16 drake igné 17 géant des tempêtes 18 pyrosilic 19 ogre mage 20 élémental de l'horreur 21 zorbo 22 arbre du pendu 23 triton des flammes 24 abeille géante bourdon 25 fourmi géante 26 herbe étiolée 27 kenku 28 bétail sauvage 29 géant des collines 30 lycanthrope loup-garou 31 araignée, grande 32 loup 33 basilic 34 scorpion grand 35 hyène 36, hieraco sphinx 37 punaise tueuse 38 dinosaure, 39 bec-tranchant 40 vilstrak 41 xarène 42 lammasu 43 norker 44 quaggoth 45 groupe de personnages 46 goblours 47 homme, bandit 48 chauve-souris 49 ogre 50 vautour ordinaire 51 Araignée, grande 52 homme, patrouille 53 homme, pèlerin 54 nain des collines 55 dragon de la terre 56 lycanthrope, rat-garou 57 olosse satanique 58 penanggalan 59 Lycanthrope, sanglier-garou 60 scarabée de feu 61 sanglier, sauvage 62 faucon, grand 63 pseudo-mort-vivant goule 64 bétail sauvage 65 hobobelin 66 oliphant 67 rakshasa 68 Aigles tueurs 69-00 Relancez

Rencontre en Foret
1 homme marchand 2 aarakocra 3 sanguépine 4 grippli 5 ettercap 6 baluchithérium 7 ophidien 8 kobold 9 babouin 10 sanglier, phacochère 11 oiseau coureur 12 éléphant d'Afrique 13 ogre 14 rhino scarabée géant 15 jaguar 16 basidirond 17 korrigan 18 calamité sylvestre 19 étrangleur 20 stégomille-pattes 21 grand basilic 22 homme-crabe 23 tertre errant 24 boueux 25 strige 26 chafouin 27 mille-pattes géant ou énorme 28 scorpion, grand 29 araignée colossale 30 crapaud géant 31 rat normal ou géant 32 drosère géant 33 troll 34 miauleur 35 libellule géante 36 naga, gardien 37 dragon noir 38 ascomoïde 39 cockatrice 40 wivern 41 thri-kreen 42 dakon 43 hibou 44 babouin 45 Troll géant 46 bétail sauvage 47 ogre 48 ogre mage 49 homme, nomade 50 goule 51 guépard 52 géant des collines 53 dragon bleu 54 déva movaniste 55 gyno sphinx 56 homme- patrouille 57 pudding mortel (grisâtre) 58 kenku 59 oiseau coureur 60 chameau 61 hyène 62 chacal 63 formien 64 jann 65 gobelin 66 hobgobelin 67 Pixies 68 Lutins 69 Farfadets 70 Microbiens 71 Boggles 72 Bookas 73 Follet 74 Feu-follet 75 Dryades 76 Merrihews 77 Satyres 78 grigs 79 Korrigans 80 skas 81 Ondines 82 Nixies 83 Nymphes 84 Forlarren 85 Prestelets 86 Wefkins 87 dryades 88 Sylphes, 89 Korreds 90 sandestins 91Falloy 92-100 Fèes

Rencontre en Plaine, Route

1 esprit de hantise 2 homme marchand 3 écrevisse géante 4 créature de boue 5 grenouille venimeuse 6 homme, patrouille 7 lion 8 grue géante 9 homme, bandit 10 mille-pattes géant ou énorme 11 rat normal ou géant 12 araignée colossale ou grande 13 crapaud géant 14 lycanthrope, rat-garou 15 goule 16 rat des nuages 17 zombie juju 18 squelette animal 19 vampire 20 reflet 21 interpolateur 22 zygome 23 serpent géant à deux têtes 24 chacal garou 25 ankheg 26 lion 27 groupe de personnages 28 homme, bandit 29 homme, patrouille 30 troupeau d'animaux 31 chacal 32 pèlerin 33 serpent, venimeux 34 troll 35 shedu 36 dragon d'or 37 griffon 38 derviche 39 serpent constricteur 40 homme, berserker 41 lycanthrope, tigre-garou 42 jann 43 Djinn 44 démon, succube. 45-66 Table I 67-88 Table II 89-00 Table III

Rencontre en Mer

1 dragon tortue 2 naga aquatique 3 cygne 4 boucanier, pirate 5 génie des eaux 6 dragon des mers 7 dame des cygnes 8 géant des tempêtes 9 sirène 10 lacédon 11 kopoacinth 12 crabe géant / scrag 13 brochet 14 génie des eaux 15 loutre 16 pieuvre ou épave 17 orphie 18 tortue géante happante 19 lamproie ordinaire 20 hippocampe 21 morkoth 22 loutre géante 23 néréïde 24 maître des vents 25 tourbillon 26 dragon blanc 27 vaisseau fantôme 28 narval 29 tortue de mer géante 30 lion de mer 31 requin 32 baleine 33 pirate ou ailéphant 34 dauphin 35 loup de mer grand 36 selkie 37 esprit des eaux 38 loup de mer mineur 39 oursin vert 40 oursin rouge 41 elfe aquatique 42 pieuvre / requin, géant 43 calmar géant 44 limon vert 45 titan 46 dragon des mers 47 dragon carpe 48 homme lézard 49 vase cristalline 50 crocodile ordinaire 51 sangsue trachéale 52 grue géante / dragon des brumes 53 écrevisse géante 54 grenouille géante 55 dragon rouge 56 boobrie 57 créature de boue 58 scarabée géant aquatique 59 araignée aquatique 60 dragon de bronze 61 loup de mer grand 62 kraken 63 poisson-scorpion 64 anguille / murène géante 65 froghemoth 66 coatl 67 orphie géante 68 dragon des brumes 69 béhémoth / grue géante 70 homme-poisson 71 manticore 72 kelpie 73 thermigogne 74 dinosaure, dinichtys 75 poisson dragon / scrag 76 dinosaure archelon 77 bunyip 78 dragon esprit 79 requin garou 80 rock 81 sahuagin 82 physalie géante 83 sorcière des profondeurs 84 sphinx, andro- 85 ixitxachitl 86 triton 87 raie bouclée 88 raie pastenague 89 algue 90 algue étrangleuses 91 barracuda 92 dinosaure, nothosaure 93 anguille électrique 94-100 relancez

Rencontre en Ville (Table I)

1 Suldrun 2 Aillas 3 Casmir 4 Granice 5 Sollace 6 Umphred 7 Orlo 8 Qualls 9 Shalles 10 Drhun 11 Glyneth 12 Madouc 13 Sire Pompon 14 Cassandre 15 Zerling 16 Trewan 17 Murgen 18 Shimrod 19 Tamurello 20 Sartzanek 21 Desmeï 22 Visbhume 23 Faude Carfilhiot 24 Melancthe 25 Baïbalidès 26 Myolandre 27 Noumique 28 Twitten 29 Ugo Golias 30 Hippolito 31 Daldace 32 Tif du Troagh 33 Severin Starfinder 34 Faloury 35 Cordial Corbin 36 Triptomologius 37 Amac eil de Caerwyddwn 38 Qualmes 39 Zanice 40 Yane 41 Cargus 42 Tatzel 43 Torqual 44 Cory de Falonges 45 Calgus le noir 46 Kegan le Celte 47 Este le Suave 48 Izmael le Hun 49 Travec le Dace 50 Fedrik le Serpent 51 Filemon 52 Corcas 53 Mikelaus 54 Evar le Fantome 55 Janton Coupe-Gorge 56 Tonker le Charpentier 57 Pilbane 58 Kam 59 Bosco 60 Pirriclaw le Perscpicace 61 Liam le Long 62 Nahabod 63 Audry 64 Deuel 65 Kestrel 66 Gax 67 Milo 68 Dartweg 69 Sarquin 70 Joel 71 Yvar Excelsus 72 Kreim 73 Oriante 74 Baldrock Bannoy, duc de Tremblance 75 Orage Fardel, duc de Wysceog 76 Malnoyard Odo, duc de Folize 77 Quilson Rubarth, duc de Jong 78 Salamandre Thauberet, duc de Moncrif 79 Garnel Thirlach, duc d'Organy 80 Jacq Aldrudin, duc de Twarsbane 81 Phander Ambryl, duc d'Ellesmere 82 Baldred Bannoy, duc de Slahan 83 Sworde Cypris, duc de Skroy 84 Damaro Damar, duc de Lalanq 85 Séraphine Fareult, duchesse de Relsimore 86 Pismire Tandre, duc de Sondbehar 87 Morphew Burgander, duc de Fetz 88 Ankhalcx 89 Luhalcx 90 Zuck 91 Dildahl le Druide 92 Zagzig 93 Paolo del frederico (père) 94 Widdefut 95 Coddefut 96 Travante **97-99 voir table II** 100 Rhodion (Déguisé) Roi des fées.

Rencontre en Ville (Table II)

1 Aethel: princesse du Troicinet, seconde fille du roi Granice 2 **Agwyd**: Seigneur de Gyl, dans la Marche Occidentale du Dahaut
3 Ainor: princesse du Troicinet, femme du Prince Ospero, morte en donnant le jour au Prince Aillas **4 Alvicx** le fils aîné du Duc Luhalcx, **5 Ambre**: sorcier qui aurait pétrifier 2 géants des mers à l'époque du roi Zoltar Brillante Étoile **6 Arbamet**: Prince du Troicinet, frère cadet du roi Granice **7 Arresme**: duchesse de Slahan, elle fait partie de la cour du roi Casmir **8 Arthémus**: chevalier de la cour du roi Audry du Dahaut. **9 Artween**: Fille du seigneur de Kassie Keep. Demoiselle de compagnie de la princesse Madouc. Est autoritaire
10 Arvil: garçonnet enlevé par Arbogast. **11 Athebanas**: Duc du Dascinet. **12 Bagnold**: fille de cuisine au Château du Haidion, chargée de fournir la nourriture à la princesse Suldrun dans son jardin. **13 Balhamel:** médecin du du roi Casmir **14 Balor**: un des capitaines ulf lors de la campagne du roi Aillas en Ulfland du Nord. **15 Baltasar** conseiller et ambassadeur du roi Casmir. **16 Ban Oc**: Baron ulf, mort dans l'incendie de son château lors de l'attaque menée par Torqual. **17 Basil**: cousin de Jehan de Fémus. Arrêté et torturé par Faude Carfilhiot, il a été accusé de rébellion par ce dernier. **18 Baudille**: reine du Troicinet, femme du roi Granice, a eut 4 filles. **19 Behus**: reine de l'Ulfland du Sud. Femme du roi Oriante, elle est grande et corpulente.**20 Bellath**: (490-507) prince fils du roi de Caduz. Il a 4 ans et demi de plus que Suldrun. Mince, les traits fermes, l'air un peut austère, il fut tué dans les Montagnes Longue par des brigands à 17 ans.**21 Bertrude**: fillette enlevée par Arbogast. **22 Blaise**: Seigneur de Benwick (France). Voir Glahan.**23 Bode**: jeune homme assez grand qui a suivit Aillas et ses 7 compagnons **24 Bodwy de Gosse**: un des barons des hautes terres d'Ulfland du Sud et seigneur du château Fian Gosse. Sa famille est l'ennemie traditionnelle depuis des siècles de château Clarrie mais Bodwy a décidé de respecter l'Edit royal d'Aillas. **25 Bortrude**: Dame de compagnie de la reine Sollace. **26 Boudetta:** intendante du roi Casmir. **27 Brézante**: prince, fils cadet du roi Milo. Il est piriforme et grassouillet et n'a rien de séduisant. **28 Butor**: prince de Pomperol. Invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre **29 Byrin**: princesse du Troicinet, quatrième fille du roi Granice. **30 Byssante**: vieux bonhomme aux cheveux blanc soyeux, aux yeux bleu et au regard doux. Il demeure à Lyonesse.**31 Cadwal:** seigneur de Kaber Keep. Pauvre et sans relation puissante, il est l'ennemi de Faude Carfilhiot. **32 Camrols de Corton Banwald**: noble, ami du prince Cassandre. **33 Caudabil**: reine du Blaloc, femme du roi Milo. Grande mangeuse, elle est en tout point du même acabit que son mari. **34 Cern**: "grand écuyer en second de l'Ecurie royale". Naguère garçon d'écurie et camarade de jeux du roi Aillas. **35 Chlodys**: fille du seigneur de la Fanistry. Une des 6 demoiselles de compagnie de Madouc **36 Chraïo:** femme du seigneur Luhalcx. Elle est grande, svelte, avec des cheveux noirs mais se montre distante. Elle aime le tissage et la sculpture sur bois. **37 Cloire**: princesse du Dahaut, première fille du roi Audry
38 Desdea Otille: (467-521) gouvernante du prince Cassandre, elle est la veuve du frère de la reine Sollace. **39 Cwyd:** fermier d'Ulfland du Nord qui vit avec sa femme Threlka dans un cottage **40 Daffin:** petit garçon enlevé par Arbogast.**41 Dafnyd**: épouse du roi Audry. D'origine galloise elle a eu 3 fils et 3 filles. De robustes valets lui servent d'amants. **42 Dansy:** dame de compagnie de la reine Sollace. **43 Descandol**: fils cadet du Seigneur Maudelet. Juste et réservé en apparence, il est en réalité le chef d'une bande de brigands agissant près du carrefour de Camperdilly. Il fut arrêté et pendu par Aillas et ses compagnons.**44 Desdea Otille**: (467-521) gouvernante du prince Cassandre, elle est la veuve du frère de la reine Sollace. Grande, maigre, traits épais, cheveux châtains. Elle s'occupe du maintient et des bonnes manières de la princesse Suldrun à partir de ses 12 ans. Par la suite elle s'occupe de l'éducation de la princesse Madouc. 4**5 Dominic:** homme d'arme du roi Casmir **46 Dorcas**: prince du Dahaut, premier fils du roi Audry. **47 Doutain**: maître fauconnier du roi Casmir. **48 Dostoy**: baron des landes de l'Ulfland du Sud. Il a tué deux des quatres fils du seigneur Hune et ce dernier lui tendit une embuscade pour se venger. Dostoy fut cloué sur la porte du fenil où il servit de cible aux archers du baron Hune **49 Duirdry**: Héraut du roi Aillas. **50 Duisane**: fait partie des dames de la cour du roi Casmir. **51 Dussel**: ancien cuisinier de Jehaundel qui a repris l'auberge "le Ramure de Kernuun" après la mort du roi Gax. **52 Dyldra**: vieille sorcière toute ridée au service de la reine Sollace.
53 Ehirme: jeune paysanne d'origine celte, nièce d'un aide jardinier du Château Haidion. Nourrice puis femme de chambre de la princesse Suldrun, elle a aidé Suldrun à accoucher et a cacher son fils. Capturée et torturée par le bourreau du roi elle avoue et Casmir lui fit trancher la langue. Après le couronnement d'Aillas elle partie avec le reste de sa famille dans le Troicinet. **54 Elissia**: Fille du seigneur de Yorn, une des 6 demoiselles de compagnie de Madouc. **55 Elmoret**: officier sur la falouch troice Smaadra en mission diplomatique à Ys. **56 Emmence:** comte de Dun Cruighre. **57 Erls**: Chancelier d'état du roi Casmir. **58 Ermelgart**: servante de la reine Sollace. **59 Ermice Propyrogeros**: général en chef des armées du Dahaut. **60 Ermoly:** fait partie des dames de la cour du roi Casmir.
61 Eschar: sous sénéchal au palais du Haidion. **62 Este:** sénéchal à la cour du roi Granice, demeure au palais de Miraldra.
63 Etaine: soeur cadette du roi Casmir, épouse de Thirlach Duc de Halle. Elle a une forte personnalité.
64 Étourneau: prince du Pomperol, gardien de la frontière avec le Lyonesse. **65 Eukanor**: factorier et un des six conseillers qui forment le gouvernement d'Ys en Ulfland du Sud. Il est le précepteur des impôts pour le Val Evandre. **66 Faurfisk**: fils d'un pirate Goths et d'une celte, c'est un grand blond massif aux yeux bleus, laid, avec des marques de variole, de brûlures et des balafres souvenirs de tortures infligés par un petit baron de l'Ulfland du Sud. Il suivit Aillas et ses 7 compagnons en s'évadant du tunnel sous le Poëlitetz. Il fut tué lors d'une embuscade de brigand après le carrefour de Camperdilly. **67 Ferniste**: princesse du Troicinet, troisième fille du roi Granice.
68 Fottern: paysan qui a eut les oreilles changées en oreilles d'âne par les fées pour avoir uriné dans le Pré Follet. **69 Graine**: frère du roi Audry du Dahaut. **70 Graithe**: bûcheron à Glymwode père d'Ehirme. Très vieux, il connaît l'emplacement du fort Thripsey.
71 Grofinet: sorte d'hafelin, maigre avec de longues jambes très velues, une longue queue fine, il est serviable mais a peur du feu. Il fut sauvé d'un troll par Shimrod et il rentre à son service. Il fut torturé et tué alors qu'il gardait la maison de Shimrod. **72 Gurdy**: patron du Chat qui pèche à Avallon. Il est très grand, gros, avec une face rougeaude et de grands yeux rond. Il est méfiant et peu bavard et est le complice de Rughalt. **73 Halies:** seigneur du Dahaut, cruel et despotique. Il s'est fait frapper par le forgeron de Vervold qu'il a condamné à cuire dans le chaudron. Il entretient une garnison de 20 "paladins"... Il fut tué par les villageois de Vervold. **74 Hambol:** fil de Jehan de Fémus, arrêté et torturé par Faude Carfilhiot. Il fut accusé de rébellion par ce dernier. **75 Harbig**: capitaine dans l'armée ulfe. C'est lui qui a amenè Dildahl à céder son auberge.**76 Hockshank**: propiétaire de l'auberge "Le Soleil Riant et La Lune en Pleurs" située au carrefour de Twitten. Du sang Hafelin coule dans ses veines. Ses cheveux sont pareils à de la fourrure couleur de paille pourrissante, il est légèrement voûté, ses pieds sont couverts de fourrure jaune grisâtre et, en fait d'ongles à ses orteils, il a de petites serres noires, ses jambes sont courtes, il n'a pas de cou, ses yeux dorés et ses oreilles pointues complètent le portrait. Il détecte la magie. Possède une licorne noire **77 Hulda:** couturière en chef de la maison Royale de Lyonesse. **78 Hydelos:** factorier et président du conseil des six qui forme le gouvernement d'Ys en Ulfland du Sud. C'est un homme mince, presque blême de teint, avec des traits fins, des cheveux noirs coupés courts et retenus par un bandeau doré. **79 Imboden**: (462-519) intendant ska du Château Sank. Il possède des bras et jambes maigres avec de la bedaine. Il a un visage aux traits grossiers, un long nez, de grandes oreilles, des yeux noirs et ronds. Il parle peu et utilise toute une série de signes pour communiquer avec ses subalternes. Promu majordome de Sank. Il fut pendu par Aillas lors de la prise de la forteresse par ses troupes d'Ulfland du Sud. **80 Jaimes**: archiviste et bibliothécaire à la cour du roi Casmir et précepteur de la princesse Suldrun. Grand, maigre, l'air sévère, le nez mince et long en forme de bec, les cheveux noirs, il est le sixième fils de sire Crinsey de Hredec. Il a fait ses études à l'université d'Avallon et à Metheglin. Il est mort d'une pneumonie. **81-100 Table III**

Rencontre en Ville (Table III)

1 Janglart: client de l'auberge du Soleil Couchant à Ys.**2 Jaswyn:** prince du Dahaut, troisième fils du roi Audry. C'est un adolescent brun d'une quinzaine d'années qui mourut d'une flèche dans l'oeil à la bataille de la Plaine des Ombres. **3 Jaucinet de Château Nuage** : chevalier du Dahaut. Il s'accoupla avec la fée Twisk qu'avait puni Mangeon. C'est un beau gentilhomme avec une longue moustache qui n'est plus de première jeunesse, ses longs cheveux jaunes, couleur de lin, encadrent un visage allongé plutôt lugubre. Ses yeux aux paupière lourdes retombent aux extrémités ; une longue moustache jaune pend de part et d'autre de sa bouche, créant une impression d'aimable opiniâtreté. **4 Julias Sagamundus**: archiviste et précepteur de Suldrun à partir de ses 12 ans, il lui apprend, l'orthographe, les mathématiques et l'histoire. Il est petit et pédant. **5 Julk:** comte de l'Ulfland du Nord, il gouverne la région de Throckshaw. Très brave, il fut tué lors d'un raid skas. **6 Junt:** pêcheur de Mynault. Il a disparu en mer alors qu'il avait emprunté le bateau de son cousin Sarles.
7 Kel: ska sénéchal du duc Luhalcx, il demeure au Château Sank. **8 Kercé**: bibliothécaire du château Haidion de Lyonesse. C'est un vieillard grand et droit, avec un front de rêveur dans un visage austère. On le dit fils d'une druidesse irlandaise et poète en propre.
9 Kylas: dame de compagnie occasionnelle de la princesse Madouc. agée de 16 ans, elle est bourrée de principes élevés et de rectitude zélée. Poussée soit par la vanité, soit par une sensibilité exacerbée, elle soupçonne tous les hommes, jeunes ou vieux, passant à proximité, de lui adresser des oeillades assassines ou de lui faire des avances inconvenantes. Cette conviction la fait rengorger et hocher la tête que l'homme regarde ou non dans sa direction. Elle possède de maigres épaules et de larges hanches, un visage taciturne au long nez, des yeux noirs protubérants et des paquets de boucles noires qui lui pendent de chaque côté comme des paniers sur un âne. **10 Laletta:** maîtresse de danse de la princesse Suldrun. Jeune, mince, les yeux noirs, il est de bonne naissance
11 Lavelle: La troisième fille du duc de Wysceog remplace Dame Desdea au près de Madouc. Elle obtient de bons résultats. Fiancé à sire Garstand de Château Twanbow. **12 Lavrilan dal Ponzo**: chevalier de la cour du roi Audry du Dahaut. **13 Lenard Duc de Mech**: noble du Dahaut. **14 Lenore**: dame de compagnie de la reine Sollace. **15 Levez**: officier sur la falouch troice Smaadra en mission diplomatique à Ys. **16 Lia de Sondbehar**: fille du Duc, demoiselle d'honneur de la princesse Suldrun. **17 Lillas:** Servante de Mélancthe.
18 Linotte: reine de Pomperol. **19 Lopus**: jeune valet du Château du Haidion, amant de Dame Maugelin. **20 Lorissa**: princesse du Troicinet, première fille du roi Granice .**21 Ludolf**: vagabond roublard de la région de Maude dans le Dahaut. **22 Lydia de Caduz**: soeur du duc Cassandre de Lyonesse. **23 Mahaeve:** princesse du Dahaut, née en 488. Elle est fiancée au prince Bellath de Caduz et n'est pas très belle. **24 Malrador**: sous-chambellen du roi Audry. **25 Maugelin**: cousine de Dame Boudetta, elle appartient à la petite noblesse. Seconde femme de chambre de la princesse Suldrun, morte d'hydropisie en 506. **26 Manting**: ancien soldat mutilé qui exerce depuis 10 ans la fonction de bourreau dans le comté de Mildenberry. Il déchaina l'ire du sorcier Qualmes ce qui le conduisit à sa perte. **27 Marmoné**: Dame de la coure du roi Casmir, responsable de l'éducation de la princesse Madouc. **28 Megweth:** simple d'esprit, nièce d'Ehirme. Il a eu 3 bâtards mort nés avec Ralf. Son dernier né fut enterré a la place de Dhrun mais la supercherie fut découverte. **29 Melissa:** femme d'age mûr, potelée mais jolie. Elle habite l'Extrême Dahaut à la lisière de la forêt de Tantrevalles. C'est une sorcière qui s'est emparée du corps de Dame Didas et qui fut vaincue par cette dernière et Glyneth. **30 Meorghan le Chauve :** voleur de bétail celte, il s'empara d'une partie du Dahaut avec l'aide de bandits irlandais (Goidels). Il créa la Godélie, il en est le premier roi. **31 Mertaz**: Duc ska responsable du siège de Tintzin Fyral. **32 Minch**: Seigneur de Willow Wyngate. Il est parti avec ses fils à Doun Darris pour accueillir le roi Aillas. Il a tendu une embuscade à la bande de Torqual, ses 35 bandits furent tués et Torqual réussit à s'enfuir.**32 Mungo:** grand sénéchal du Haidion de Lyonesse. **33 Mynax**: marchand de moutons. Client de l'auberge du Soleil Couchant à Ys. **34 Namias**: Chancelier du roi Audry. **35 Narcissa**: dame de compagnie de la reine Sollace. **36 Naupt**: sénéchal de l'ogre Throop. C'est une créature mêlée de Troll, d'Humain et peut-être de Wefkin. En hauteur il doit faire dans les 4 pieds avec un torse du double d'un humain de même taille. Un pantalon de futaine grise colle à ses jambes maigres et ses genoux noueux ; une veste étroite grise fait de même à ses coudes pointus. Il a des boucles noires humides, un long nez tordu et des yeux noirs globuleux. Sa bouche ressemble à un bourgeon de rose gris au dessus d'un minuscule menton pointu, avec des bajoues lourdes et flasques. **37 Nelda** : Servante de la reine Sollace. **38 Nerulf:** régisseur du Château d'Arbogast. Il est âgé de 14 ans, le corps trapu, les cheveux noirs, la tête carré en haut et triangulaire en bas et le menton pointu. **39 Netta**: charmante jouvencelle, amie de la fille ainée du roi Audry du Dahaut. 40 Nisby: jeune laboureur de la ferme Fobwiler qui s'accoupla avec la fée Twisk. Il est robuste et trapu, avec un large visage placide et de courts cheveux châtains.**41 Nonus** Roman: neveu du roi Casmir, émissaire du roi Casmir envoyé à la cour du roi Aillas.**42 Numinante** le Preneur de Pillard: chasseur de prime du Dahaut qui a capturé tous les membres de la bande de Janton coupe-gorge. Ce dernier est encore libre. **43 Olave**: factorier et un des six conseillers qui forment le gouvernement d'Ys en Ulfland du Sud. Il est inspecteur de la conscription militaire d'un bout à l'autre du Val Evandre. **44 Oldebor**: "sous-chambellan en chef chargé de missions spéciales" du roi Casmir de Lyonesse; en fait il n'est qu'un fonctionnaire sans titre spécial. **45 Ondel:** écuyer de la cour Royale de Lyonesse.
46 Ospero: prince du Troicinet, frère du roi Granice. Veuf de la princesse Ainor, il est d'une santé fragile. Il aime le calme et ne veut pas du pouvoir. Il demeure dans le manoir d'Ombreleau, c'est un érudit et un amateur d'archéologie. Il a remplacé le roi Granice peu de temps et est mort au moment du retour du prince Aillas en 518. **47 Othmar:** Prince du Dascinet, mari de la princesse Eulinette. Outrimadax: Duc du Dascinet. **48 Pacuin**: Secrétaire particulier du roi Casmir. **49 Padraig**: troisième fils d'Ehirme, il a sauvé sa mère des mains de Zerling. **50 Pargot:** Duchesse de Skroy; épouse du duc Cypris. Invitée à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.
51 Parlitz: écuyer de la cour Royale de Lyonesse. **52 Parthenope**: Dame de compagnie de la reine Sollace. **53 Pedreia**: fait partie des dames de la cour du roi Casmir. **54 Pertane**: Grand Chancelier du roi Gax.**55 Phristan**: ancien roi du Lyonesse, il fit la guerre contre le roi Audry 1er du Dahaut. La bataille eu lieu sur le Mont Orme et dura 2 jours. Les deux rois y sont morts. Plus tard il fut désigné comme vainqueur.**56 Quatz**: magicien puissant. Il est mort et attend que quelqu'un le ressuscite. **57 Raffin**: fils d'une paysanne de Filster qui transporta Faude Carfilhiot à Avallon. **58 Ralf:** palefrenier au Haidion, simple d'esprit qui a mis Megweth 3 fois enceinte. **59 Redyard**: un des chevaliers de l'état major du roi Aillas en Ulfland du Sud. **60 Retherd**: duc de Malvang, qui est à l'origine de la guerre pour l'île Scola. **61 Robalf:** Courrier du roi Casmir. Émacié, yeux marrons, presque chauve, nez crochu, très vif. **62 Robnet**: capitaine de la garde de Faude Carfilhiot. Il fut tué par les archers d'Aillas. **63 Rohan** : chambellan du roi Gax. C'est un personnage d'âge mûr, trapue, aux jambes courtes, avec quelques mèches folles de cheveux gris et une expression de suspiscion chronique. **64 Rosco**: un des sous-chambellans du roi Casmir.**65 Rudo:** courtisan de la cour du roi Audry du Dahaut. **66 Rughalt**: coupe bourse réputé, demeurant à Avallon, il connaît bien Faude Carfilhiot. Il est habillé à l'ancienne, est très avare, voit dans le noir et ne vole plus autant qu'avant à cause de ses genoux qui le font souffrir. Il se contente de détrousser les voyageurs de passage au Chat qui Pèche. Il fut tué par Shimrod pour avoir massacré Grofinet. **67 Rylf:** Sandestin au service de Murgen. Il a reconnu un coarhald de Xabiste sous la forme d'un phalène. Ce dernier observait Tamurello dans sa prison. **68 Samfire:** chevalier de la cour du roi Audry du Dahaut. 69 Sammikin: Vagabond qui attaqua avec Ossip, Madouc et Pymfyd sur la Vieille Chaussée. **69 Sarles**: pêcheur venant du village de Mynault. C'est un homme aux cheveux noirs et à la silhouette courteaude, avec des hanches lourdes et une petite bedaine arrondie. Son visage rond pâle et lunaire arbore perpétuellement une expression déconcertée comme s'il jugeait l'existence toujours en contradiction avec la logique. Il fut pendu pour le meurtre de sa femme qu'il tua à coups de hachette quand il a appris que la Perle Verte avait disparu de sa demeure. **70 Serle**: princesse des Isles Ancienne, fille du roi Aillas et de la reine Glyneth.
71 Shein: premier des 40 Factoriers qui dirige et protège Ys. Mince, environ 40 ans, le teint olivâtre, les cheveux bruns il est raffiné et intelligent. **72 Shylick:** contremaître gobelin, responsable de la construction du manoir de Trilda. **73 Sigismond:** Roi des Goths, a tenté une incursion dans le nord du Wysrod. Son expédition échouât face à la coalition du Dahaut et du Troicinet. **74 Sipple**: Favorite et confidente de la reine Sollace.**75 Slevan Wilding**: neveu du seigneur Loftus. Il fut tué par la bande de Torqual pour semer la discorde avec la maison Gosse.**76 Snel:** Duc de Sneldyke qui résida à Avallon en 506. **77 Snodberth le Gai:** Magicien assez puissant. Il ne respectât pas le Décret de Murgen. Il fut cloué dans un baquet et dévoré par 1 million d'insectes noirs. **78 Sosia**: chambrière de la princesse Suldrun.**79 Spaneis:** fait partie des dames de la cour du roi Casmir. **80 Spargoy:** héraut en chef du roi Casmir.

81 Sturdevant: bouvier du Baron Loftus.**82 Swanish:** courtisan de la cour du roi Audry du Dahaut. **83 Tamas:** fils du pêcheur Junt. Il déroba la Perle Verte à Sarles mais fut ensuite floué au jeu de dés par Flary.**84 Tanchet** : Bourreau en second, au service du roi Casmir. **85 Taube**: valet de pied du seigneur Imbold, égorgé par Liam le Long quand il surprit ce dernier à voler une paire de chandeliers en or. **86 Tauncy:** ancien régisseur d'Ombreleau. Maître d'arme du prince Aillas, spécialiste du lancé de poignard, de l'escrime et du tir à l'arc. Il est devenu "maître vigneron du Domaine royal". **87 Taussig:** skalin responsable d'une escouade de production. Petit, les cheveux gris, de petits yeux bleu pâle, il boite. Aillas fut le sixième membre de son équipe. En 519, il est chef d'équipe de la forteresse de Sank. **88 Tern:** fils aîné du propriétaire de l'auberge du Cochon qui Danse. **89 Thaubin**: fille ainée du roi Audry du Dahaut. C'est un petit laideron au dernier stade de grossesse.**90 Thirlach**: Duc de Halle devenu roi de Caduz, l'année des 12 ans de Suldrun. Il est marié à Etaine. **91 Threlka**: femme de Cwyd. Sorcière du 7ème degré. **92 Thrumbo le Noir**: chef des archers et des tortionnaires du seigneur Hune d'Ulfland du Sud. **93 Tibalt:** sous chambellan Royal du Dahaut. C'est un jeune homme corpulent qui arbore fièrement sa livrée grise et verte ainsi que sa casquette plate en velours écarlate, qu'il porte à la mode, inclinée à droite pour lui dissimuler l'oreille. **94 Tibbalt**: jeune fabricant de chandelles demeurant à Bois-Flétri. **95 Tramador:** Grand Chambellan de Falu Flail qui débutât comme sénéchal du roi Audry. 96 Travante: vagabond. C'est un homme d'age mûr habillé en nobliau à la recherche de sa jeunesse perdue. **97 Tristano:** cousin du roi Aillas et seigneur de Mythric. Jeune homme d'allure aristocratique, il est grand et robuste et possède un regard clair et une mine de bonne humeur paisible comme s'il jugeait le monde un endroit agréable où vivre. Les traits de son visage sont rudes et encadrés par des cheveux châtain clair aux reflets dorés. **98 Valdez**: (voir Yane) espion du roi Casmir. Il exerce ses fonction dans le Troicinet. C'est un homme sans grande distinction. Petit, cheveux gris, jambes torses, nez cassé, trapu de corps, avec des traits réguliers et des yeux gris au regard froid, laconique dans sa façon de s'exprimer.
99 Vix: Seigneur de Wildmay Quatre-tours, cousin germain du roi Casmir. **100 Welty**: chevalier responsable de l'escorte du roi Casmir.

Guide des Stratégies & Tactiques Aléatoires des Personnages Non Joueur

Une fois le tirage de surprise effectuer et avant de lancer le jet de l'initiative entre le maitre de jeu (qui joue les PNJ) et les joueurs vous pouvez lancez un D20 afin de déterminer une stratégie aléatoire de vos PNJ elle vous guidera dans l'idée déjà préconçue d'exteminer les personnages joueurs de votre aventure....

01 **Attaque furtive** : Le PNJ **(Voleur, Assassin)** utilise l'ombre et la discrétion pour surprendre ses adversaires, infligeant des dégâts supplémentaires s'il réussit. Idéal pour les voleurs ou assassins.
° Avantage : Dégâts supplémentaires lors d'une attaque surprise.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être caché ou non détecté par sa cible, idéalement derrière elle ou dans une zone d'ombre.

02 **Défenseur stoïque** Le PNJ (**Guerrier, Paladin):** se positionne comme un rempart, protégeant ses alliés et attirant l'attention des ennemis. Parfait pour les guerriers ou paladins.
° Avantage : Bonus de +2 ou +4 à la classe d'armure lorsqu'il défend activement une position ou un allié.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être en première ligne, prêt à recevoir les attaques.

03 **Maître des éléments** Le PNJ (**Mage Druide Sorcier**): utilise des sorts élémentaires pour contrôler le champ de bataille, créant des obstacles ou des zones de danger. Adapté aux mages ou druides.
° Avantage : Contrôle du champ de bataille, pouvant créer des zones de danger ou d'obstacle.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit avoir une ligne de vue dégagée et être à une distance sécurisée de l'ennemi.

04 **Commandant de bataille** : Le PNJ **(Guerrier, Cavalier)** dirige ses alliés, leur donnant des ordres et des bonus tactiques. Idéal pour les chevaliers ou les stratèges. *(Requis niveau 7 minimum)*
° Avantage : Donne une double chance à pour réussir l'initiative ou de position à ses alliés grâce à ses ordres.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être en position de voir le champ de bataille et d'être entendu par ses alliés.

05 **Guerrier berserker (Barbare, Guerrier)** : Lorsqu'il est blessé ou provoqué, le PNJ entre dans une rage, augmentant sa puissance d'attaque mais réduisant sa défense.
° Avantage : Augmentation de la puissance d'attaque, mais réduction de la défense.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être prêt à charger ou à être provoqué.

06 **Soigneur dévoué** : Le PNJ **(Prètre, Druide)** se concentre sur la guérison et la protection de ses alliés, utilisant des sorts ou des compétences pour les maintenir en vie. Parfait pour les prêtres ou les clercs.
° Avantage : Peut restaurer des points de vie ou retirer des conditions négatives.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être à proximité de ses alliés blessés, mais idéalement à l'abri des attaques directes.

07 **Tireur d'élite**: Le PNJ **(Rodeur, Guerrier)** se positionne à distance et vise les points faibles de l'ennemi. Idéal pour les archers ou les arbalétriers.
° Avantage : Bonus de +2 à l'attaque lorsqu'il vise un point faible ou une cible non protégée.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être à une distance sécurisée, idéalement en hauteur ou caché.

08 **Dueliste agile**: Le PNJ **(Moine, Guerrier)** utilise sa vitesse et son agilité pour esquiver les attaques et contre-attaquer rapidement. Adapté aux bretteurs ou aux moines.
° Avantage : Esquive les attaques, donnant un avantage sur la classe d'armure.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit avoir de l'espace pour manœuvrer et éviter les attaques.

09 **Négociateur rusé** : Avant le combat, le PNJ **(Barde)** tente de négocier ou de tromper ses adversaires, cherchant un avantage ou évitant le combat. Parfait pour les bardes ou les diplomates.
° Avantage : Peut éviter le combat (Charisme) ou obtenir des informations sans recourir à la violence.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit approcher pacifiquement, montrant qu'il n'est pas une menace immédiate

10 **Invocateur** : Le PNJ (**Conjurateur, Nécromancien, Druide**) appelle des créatures ou des esprits pour l'aider au combat. Idéal pour les nécromanciens ou les chamans. *(Requis niveau 7 minimum)*
° Avantage : Augmente le nombre d'alliés sur le champ de bataille ou invoque des créatures avec des capacités spéciales.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être protégé pendant l'invocation, car cela peut prendre du temps et de la concentration.

11 **Piégeur** : Le PNJ **(Rôdeur , Voleur)** utilise des pièges et des embuscades pour désorienter et blesser ses ennemis. Adapté aux Rôdeurs ou aux ingénieurs *(Requis niveau 5 minimum)*

° Avantage : Peut immobiliser, blesser ou désorienter un ennemi qui déclenche un piège.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit avoir préalablement installé des pièges dans une zone, idéalement dans des endroits stratégiques ou peu visibles.

12 **Protecteur des faibles** : Le PNJ **(Paladin, Moine**) protège les plus vulnérables, se mettant en danger pour les sauver. . *(Requis niveau 3 minimum)*
° Avantage : Bonus de +1 à la classe d'armure lorsqu'il protège activement un allié plus faible ou vulnérable.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être à proximité de ceux qu'il protège, prêt à intervenir.

13 **Maître des poisons** : Le PNJ **(Assassin)** utilise des poisons pour affaiblir ou paralyser ses adversaires. Idéal pour les assassins ou les alchimistes. *(Requis niveau 3 minimum)*
° Avantage : Peut affaiblir, paralyser ou endormir un ennemi avec un poison.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit avoir préalablement appliqué du poison sur une arme ou préparé une flèche empoisonnée.

14 **Manipulateur mental** : Le PNJ **(Barde, Mage, Psionique)** utilise des sorts ou des compétences pour contrôler ou influencer ses adversaires. Parfait pour les ensorceleurs ou les psioniques.
° Avantage : Peut contrôler, désorienter ou influencer un ennemi avec des sorts ou des compétences.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit avoir une ligne de vue sur la cible et être concentré.

15 **Guerrier monté** : Le PNJ **(Cavalier, Paladin**) combat à dos de monture, utilisant sa vitesse et sa puissance pour dominer le champ de bataille. *(Requis niveau 3 minimum)*
° Avantage : Bonus de +2 à l'attaque lors d'une charge montée, avantage sur la mobilité.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être monté sur sa monture, prêt à charger ou à manœuvrer.

16 **Expert en désarmement** : Le PNJ **(Moine, Guerrier)** se concentre sur le désarmement de ses adversaires, les rendant vulnérables *(Requis niveau 4 minimum)*
° Avantage : Peut désarmer un adversaire, le rendant moins dangereux.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être en combat rapproché avec l'ennemi, prêt à utiliser une technique de désarmement.

17 **Maître des runes** : Le PNJ **(Mage, Clerc**) utilise des runes magiques pour renforcer ses alliés ou affaiblir ses ennemis. *(Requis niveau 4 minimum)*
° Avantage : Peut renforcer des alliés, affaiblir des ennemis ou créer des zones protégées avec des runes magiques.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit avoir du temps pour inscrire ou activer une rune, idéalement dans un endroit sécurisé.

18 **Chasseur de magie** : Le PNJ **(Mage, Clerc)** se spécialise dans la lutte contre les utilisateurs de magie (Abjuration), utilisant des compétences ou des objets pour annuler leurs sorts. *(Requis niveau 4 minimum)*
° Avantage : Résistance ou immunité à certains sorts, peut annuler la magie adverse.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être conscient de la présence de lanceurs de sorts ennemis et être prêt à contrer leurs magies.

19 **Tacticien défensif** : Le PNJ **(Guerrier, Cavalier)** privilégie la défense, utilisant le terrain et les obstacles pour créer une position avantageuse. *(Requis niveau 6 minimum)*
° Avantage : Bonus de +2 ou +4 à la classe d'armure lorsqu'il est en position défensive ou derrière une couverture.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit être derrière un obstacle, un mur ou dans une position stratégique défensive.

20 **Éclaireur** Le PNJ **: (Rodeur, Voleur)** se déplace rapidement, recueillant des informations et évitant le combat direct, tout en signalant les positions ennemies.
° Avantage : Avantage sur la détection et la surprise, peut transmettre des informations cruciales sans être détecté.
° Situation préparatoire : Le PNJ doit se déplacer discrètement, idéalement en utilisant le terrain à son avantage pour rester caché.



Table de rencontre dans Lyonesse

1-20 Évenement Amusant plaisant

01 (1) Œuf de Monstre Abandonné ou Bébé blessé (2) Dragon (3) Remoraz (4) Griffon

02 (1) Bébé ou jeune enfant humain abandonné (2) BB Elfe (3) Rencontre avec les clowns de l'Abatty Dell fair : En se promenant près d'une forêt, les aventuriers tombent sur trois clowns qui se produisaient à la foire d'Abatty Dell. Ils proposent un spectacle improvisé en échange d'un repas. Si les aventuriers acceptent, ils assistent à une performance hilarante qui les laisse riant aux éclats.

03 En traversant une clairière la nuit, les joueurs voient des feux follets danser. Si les joueurs les suivent, ils sont conduits à un trésor caché. Météorite métallique (1) petite (2) moyenne (3) (grande) (4) Géante (vives les armes et les armures +3 !!)

04 (1) Panier de Fruit cueilli (2) Champ de vigne (3) Potager (4) Arbres fruitiers (5) Nombreux champignons comestibles sous un chêne.

05 Une marchande aux yeux vifs, vend des créatures magiques rares. Elle propose aux joueurs un marché : s'ils peuvent lui apporter un ingrédient rare, elle leur donnera une de ses créatures. (1-2) Charrette ou Cage d'animaux de compagnie abandonnée BB ou jeune Fiend Folio (1-2)

(1) Kenku 55 (2) Kuo Toa 57 (3) Killmoulis 57 (4) Mioche 63 (5) Snyade 85 (6) Tabaxi 87 (7) Xvart 96 (8) Almiraj 11 (9) Escarboucleux 34 (10) Booka 14 (11) Berbalang 14 (12) Galltrit 39 (13) Familier Gardien 36 (14) Renard du givre 79 (15) jermlain 53 (16) Jaculi 53 (17) Nonafel 65 (18) Nilebog 65 (19) ogrillon 68 (20) Svirfneblin 86

05 (3-4) Charrette ou Cage d'animaux de compagnie BB ou jeune abandonnée Manuel des monstres 1 (1-2)

(1) Diablottin 26 (2) Esprit Follet 44 (3) Farfadet 46 (4) BB harpie 57 (5) Homuncule 64 (6) Kobold 66 (7) Lutin 72
(8) Locathah (Créature dans un bocal) 71 (9) BB Nyrnpye 80 (10) Pixie 88 (11) Quasit 90 (12) BB Sylphe (101)

05 (5-6) Charrette d'animaux de compagnie BB ou jeune aandonnée Manuel des monstres II (1-2)

(1) Boogle 21 (2) Chat elfique 22 (3) Chèvre 23 (4) Chein de la lune 26 (5) Cooshee 27 (6) Chien de Yeth 27 (7) Corneille 28
(8) Grippli 71 (9) Grig 70 (10) Guepard 71 (11) Korrigan 76 (12) Margouille 84 (13) Microbien (14) Néreïde (15) Peck 99 (16) Prestelet 103 (17) Talsoï 115 (18) BB Thri-kreen (19) Zorbo (20) Faery dragon 55

06 Le jeu de dés de Flary : Flary le Rouge invite les joueurs à un jeu de dés magiques où les enjeux sont plus élevés que de simples pièces d'or. Les dés peuvent changer le destin de celui qui les lance.et les mené à un lieu de pèche miraculeuse.

07 (1) Grande récompense contre le cœur d'un ogre de Tantrevalles (2) En traversant une clairière, les joueurs tombent sur une fontaine cristalline. Glyneth, une jeune femme aux cheveux d'or, apparaît et leur dit que la fontaine a le pouvoir de guérir, mais seulement si une offrande sincère est faite. (3) Dans les profondeurs du Teach Tac Teach les nains ont creusés trop profond, oui mais pourquoi ?

08 La recherche du Graal par Sir Pom-pom : Les aventuriers rencontrent Sir Pom-pom, un chevalier à la recherche du Saint Graal. Il leur demande de l'aide pour trouver un indice qui pourrait le mener au Graal. Si les aventuriers l'aident, il leur offre une récompense.

09 Persilian, un miroir magique, détient des connaissances anciennes. Événement : Le miroir pose trois énigmes aux joueurs. S'ils réussissent, ils obtiennent une vision de l'avenir. (2) Les aventuriers rencontrent un poète qui prétend être le fils d'un druide irlandais. Il leur propose un défi : s'ils peuvent écrire un poème plus beau que le sien, il leur offrira de trouver un téléporteur qui mène sur Tanjecterly (3) Persilian veut quitter sa prison au miroir magique mais qui est persilian ? un magicien, un démon,ou pire encore ?

10 Apparition et quête divine afin d'étendre le christianisme sur les iles anciennes et lutter contre le druidisme et les croyances impies (1) Daeva voyant (2-9) Ange être du plan positif (10) planetar guerrier d'Elite de plan positif (11) Solar (Général des Légions de planétar) (12) génie (3 souhaits 1-80 mineurs 81-100 majeurs)

11 Lieu de ressource vitale (1) Soin des maladie (2) Soin de vie (3) récupération de sort (4) lieux de nourriture magique (5-9) apaisement de la faim, fatigue et du sommeil (IO) soin total (11) retour à la vie (12) résurrection

12 Songes paisibles et rêves agréables (2) La synaspic féroce : En explorant une vieille bibliothèque, les aventuriers trouvent une étrange créature enfermée dans un cabinet. C'est la syaspic féroce, une créature qui peut changer d'apparence. Elle propose un jeu : si les aventuriers peuvent deviner sa véritable forme, elle leur révélera un secret.

13 Rencontre avec Byssante : En se promenant dans une rue animée d'Avallon, les joueurs croisent un vieil homme aux cheveux blancs soyeux et au regard bleu doux, nommé Byssante. Il les invite à partager une bière et des anecdotes sur la guerre. Il pourrait avoir des informations précieuses pour eux. Puis nettoyage, réparation de matériel et l'auberge est gratuite puisque offerte par un ami.

14 (Prés du Lac) Si vous voulez vous y retrouver dans cette forêt de varech, il va falloir chercher une monture fiable. Je pense avoir un meilleur candidat que la tortue de mer, et en plus, il y en a tout près d'ici. Attachez un appât au bout de la corde, juste à l'ouest, et enfourchez le premier hippocampe qui mordra à l'hameçon. Prenez garde la créature ne se laissera pas dompter facilement

15 Rencontre avec des Ent (1) un seul (2) un couple (3) un groupe (4) Le nuage rieur : Un nuage descend du ciel et, au lieu de pleuvoir, il rit ! Si les joueurs le font rire suffisamment, il pourrait leur offrir un petit cadeau aérien. (5-6) En explorant, les joueurs découvrent une vallée cachée avec une rivière cristalline et une faune abondante.

16 (1) Le jardin chantant : En traversant une forêt, les joueurs tombent sur un jardin où chaque fleur chante une mélodie différente. Un gnome jardinier propose un défi : reconnaître la mélodie d'une fleur en particulier pour gagner une graine magique. (2) Bosquet de druides (3) L'arbre à souvenirs : Un arbre ancien permet à ceux qui le touchent de revivre un souvenir heureux de leur passé.

17 Sac de voyage avec potion et trousse de soin (1-4) (2) La harpe de Faude Carfilhiot : Dans une clairière, les joueurs trouvent une harpe magique qui, lorsqu'elle est jouée, invoque des créatures féeriques, les fées seront telles clémentes pour avoir été dérangées ?

18 (1) Feu de camps (2) Arc en Ciel (3) du bois entassé (2) Avec bois feu et sanglier cuit (3) avec chariot (4) chariot et mules (5) chariot mules et provision (6) Chariot mules et provision et animal de compagnie (7-8) Irely, une montagne pleure constamment, créant des rivières de larmes. Les joueurs doivent consoler la montagne en résolvant un ancien chagrin.

19 La quête de l'identité de Madouc : Les aventuriers rencontrent Madouc, qui est à la recherche de son identité. Elle leur demande s'ils connaissent un moyen de découvrir le nom de son père. Si les aventuriers l'aident, elle leur offre un objet magique en remerciement.

20 Rencontre avec Tamas : En se promenant près d'une rivière, les aventuriers tombent sur Tamas, un jeune pêcheur, qui leur propose de leur montrer une technique de pêche unique en échange d'une histoire ou d'une chanson. (2) Les aventuriers viennent en aide à une étrange créature de tanjecterly menacé par des démons de Mel et de Xabiste, avant de mourir elle confère a un des héros un pouvoir mythique et leur confis la quête qu'elle n'a pas pu accomplir, aux héros maintenant de venger leur bienfaiteur.

21-60 Évènement quelconque

21 Piège de Chasseur (Fosse de 1 mètre recouverte) (2) Xounges sous une pluie battante. Le port est en effervescence à cause d'une cargaison mystérieuse qui vient d'arriver. Les joueurs sont engagés pour enquêter sur cette cargaison, mais ils découvrent qu'elle est liée à la magie noire. (3) un puit mène à une grotte qui mène à un château d'un seigneur mais comment va-t-il recevoir ces inconnus ?

22 Animal ou monstre noyé sur la berge d'une rivière (2) Collet de chasseur Torqual, un chasseur, est sur la piste d'une bête légendaire. Il propose aux joueurs de se joindre à lui, mais la bête s'avère être plus qu'ils ne l'avaient imaginé. (3) Les joueurs entendent parler d'une clé magique vendue par un marchand mystérieux qui peut ouvrir des portails vers d'autres dimensions.

23 Sarles, un pêcheur aux cheveux noirs et au visage rond et pâle. Il propose aux joueurs un marché : s'ils peuvent réparer son vieux bateau, le Preval, il leur donnera un objet magique qu'il a trouvé au fond de la mer.

24 Poste d'observation, cahutte cabane dans les arbres (2) Flary le roux propose aux joueurs une mission pour retrouver un trésor caché en échange d'une part du butin. (Mais Evar le fantôme n'a pas envie que l'on retrouve son trésor)

25 Obélisque de pierre (2) port en activité. Des marchands, des marins et d'autres personnages intéressants qui les mèneront pour une mission qui consiste à récupérer un objet précieux dans un navire naufragé.

26 (1) Site d'excavation de mine abandonnée, (2) Une plante magique rare peut être trouvée ici, mais elle est gardée par des créatures de la forêt. (3) La reine Sollace, étudie des textes anciens. Elle demande aux joueurs de l'aider à traduire un texte en échange d'une faveur royale. (4) un nid d'araignée géante menace un village prés de la forêt de Tantrevalles Les villageois se montreront généreux.

27 Cimetière, monuments funèbres, (2) La Bibliothèque Secrète de Desmëi Dans une ville ancienne, les joueurs trouvent une bibliothèque cachée. En l'explorant, ils rencontrent Desmëi, une érudite aux cheveux blancs. Elle possède des livres rares qui contiennent des sorts et des rituels anciens, mais elle ne les partagera qu'avec ceux qu'elle juge dignes.

28 Piège à ours avec ours prisonnier, (2) Saint Elric demande de l'aide, il n'a pas manger depuis une semaine. (3) Murgen déguisé en Bitten, un marin expérimenté, propose aux joueurs une expédition vers une île inexplorée. Sur l'île, ils découvrent une porte de fer et un portail extradimentionnel qui mène une civilisation perdue et doivent négocier avec ses habitants.

29 (1) Vieille route abandonnée (2) Berger avec ses moutons vaches chèvres (3) rencontre avec Sainte Uldine, qui a essayé de baptiser un troll. Cependant, le troll avait d'autres plans et a profité d'elle, conduisant à la naissance de quatre diablotins qu'elle promène.

30 Les joueurs découvrent Trilda un manoir ancien et mystérieux. À l'intérieur, ils trouvent des pièces remplies d'objets magiques et des indices suggérant que le manoir était autrefois habité par un puissant sorcier. (2) Les joueurs rencontrent Zuck qui vend des objets magiques rares. Cependant, l'un de ces objets est maudit. Les joueurs doivent décider s'ils veulent acheter l'objet ou tenter de lever la malédiction.

31 Des squelettes dans une cage en bois suspendu à une branche d'arbre (2) Les joueurs traversent un marais brumeux, peuplé d'oiseaux étranges et de créatures aquatiques. Ils doivent naviguer avec prudence pour éviter les dangers cachés.

32 Des Pierres aux formes bizarres qui mène au Jardin de Suldrun : En explorant ce jardin abandonné, les aventuriers rencontrent l'esprit de Suldrun, qui leur demande de l'aider à trouver la paix en résolvant un mystère lié à son passé.

33 Chariot ou charrette pillé, volé, abandonné (2) Les aventuriers croisent une procession royale dirigée par la reine Sollace. Elle leur demande aux aventuriers de l'aider et de la protéger pour rentrer au palais du Haidon sans tracas.

34 Statue de vierge marie lieu de culte Chrétien : Le prêtre Umphred : Dans une église abandonnée, les aventuriers rencontrent le prêtre Umphred, qui leur demande de l'aider à retrouver un objet sacré volé.

35 cibles d'archer pour entrainement, (2) rencontre avec Mélancthe une femme aux longs cheveux noirs. Elle propose de leur enseigner un sort puissant en échange d'un service.

36 (1) Nid de monstre abandonné (2) Fiente de Monstre (3) Melancthe, une rêveuse, est piégée dans un rêve éternel.
Les joueurs doivent entrer dans le rêve pour la sauver, affrontant leurs propres peurs et désirs. (4) La Visite Impromptue d'Aillas : Les joueurs sont dans une ville portuaire lorsque le roi Aillas arrive pour une visite impromptue. Ils peuvent choisir de l'approcher, de l'espionner ou de l'éviter complètement.

37 Les aventuriers passent la nuit à Twitten's Corners, une auberge située dans la Forêt de Tantrevalles. Pendant la nuit, ils sont confrontés à des événements étranges et doivent découvrir ce qui hante l'auberge.

38 La quête de Desmëi : Desmëi, une sorcière, demande aux joueurs de l'aider à retrouver un grimoire perdu qui contient des sorts puissants. (2) Sir Tristano, un noble chevalier, est à la recherche d'une plante rare pour guérir une maladie.
: Il demande aux joueurs de l'aider dans sa quête, les mettant en garde contre une bête (Grinwold) qui garde la plante.

39 (1) Puit en pierre contenant de l'eau potable (2) Cercle de pierre imposant 4- 300/0 (3) Arbre mort barrant la route (4) ancien site d'un feu de foret. (5-6) Un jeune noble est recouvert d'une cape en cuir qui irradie la magie (Empoisonnée) chance ou malchance ?

40 (1) Les aventuriers tombent sur Visbhume dans une clairière qui tente de vendre des objets mystérieux qu'il a volés. Il propose un marché : un objet en échange d'une faveur ou d'une quête. (2) Flaques de Sang séché par un combat aérien, ça vous intéresse ?

41 Le marchand de rêves : Dans un marché, un marchand propose des bouteilles contenant des rêves. Les joueurs peuvent acheter un rêve agréable ou cauchemardesque afin de s'amuser un peu, mais le jeu en vaut-il la chandelle ? (2) Dans une salle du château de Miroï, les aventuriers trouvent un grand miroir orné. En y jetant un coup d'œil, ils voient leurs reflets agir de manière autonome, mimant des actions qu'ils n'ont jamais entreprises. En s'approchant, ils réalisent que ce n'est pas un miroir, mais une fenêtre donnant sur une dimension parallèle où leurs doubles mène des vies très différentes.

42 Étang et source naturelle (2) La rencontre avec Twisk : En se promenant dans une prairie, les aventuriers rencontrent Twisk, une fée qui se moque d'eux et joue des tours. Si les aventuriers parviennent à la convaincre de cesser ses farces, elle leur offre un petit cadeau magique. (3) Cory et flary le roux ont calculés un plan minutieux afin de pénétrer dans le coffre très protégé du palais du roi Rhodion afin de l'alléger de quelques artéfacts et autres objets magiques, vous les suivez ?

43 (1) Jardin abandonné (2) jardin entretenu (3) champ de moisson (4) verger emplie arbres fruitier (5-6) Les joueurs sont invités au palais pour une audience avec King Throbius. Le roi propose une mission secrète aux joueurs pour retrouver un objet magique volé du palais. Thobius aime les non-pareilles en échange d'une de ces pierres il pourrait se montrer très généreux.

44 Les joueurs trouvent une rivière qui coule à l'envers. En la traversant, ils peuvent remonter le temps de quelques heures elle mène à une Tombe Humanoïde / Monstre (2) Tul reviens de Tanjecterly ou il à été submergé et vaincu il demande votre aide afin d'y retourner.

45 Cachette de ration séchés de voleur (2) champ de fleur sauvage (3) En se promenant dans une forêt, les aventuriers tombent sur Madouc et sire pompom, qui est en train de lancer un sort sur deux chevaliers. Si les joueurs l'aident, elle leur révèle un secret sur la région.

46 Feu de forêt naturel ou accidentel (2) Site ou il a eu une bataille (3) Les joueurs sont envoyés comme émissaires de casmir pour discuter de la paix entre deux royaumes. Cependant, ils découvrent que le roi Audry de Dahaut est méfiant et les accuse d'avoir des intentions cachées. Les joueurs doivent user de diplomatie pour éviter un conflit.

47 La potion de Zuck : Dans une petite échoppe ambulante, les joueurs trouvent Zuck, un alchimiste, qui leur propose une potion qui permet de voir le monde à l'envers et fait danser les ombres pendant quelques minutes.

48 Arbre infesté de champignon et de pourriture (2) Terre éboulée et glissement de terrain (3) Les joueurs rencontrent Cyprian, un homme dans un camps de prisonniers qui doivent sculpter une paroi rocheuse pour le compte d'un magicien. Ils peuvent choisir de l'aider afin qu'il réussisse sa quête de sculpter ce motif complexe ou de le trahir en libérerant les prisonniers.

49 Faurfisk : Dans une taverne, il raconte des histoires de ses voyages en mer. Intrigué par vos aventures, il vous propose de rejoindre son équipage pour une expédition vers une île, qui contient l'ancien tombeau d'un roi nain.

50 Vous croisez Zanice, qui vous défie à un concours de grimaces. Si vous gagnez, elle vous offre un objet mystérieux de sa collection. (2) Pilbane et Kam veulent explorer les égouts du Lyonesse qui serpentent parait-il jusqu'en dessous du palais du roi Casmir.

51 Il y a des siècles, Blausreddin le pirate a construit une forteresse à l'arrière d'un port semi-circulaire rocheux. Cette forteresse deviendra plus tard la fondation du Haidion du roi Casmir. Un trésor est à découvrir dans les profondes catacombes du palais.

52 (1) Fosse remplie d'eau (2) Chute d'eau (3) Fondation de château abandonné (4) Afin de traverser une rivière Pode et Hloude, bien informés sur le terrain, discutent de la meilleure façon de traverser la rivière. Ils proposent aux joueurs de construire un radeau ensemble. Mais en cours de route, ils pourraient révéler des secrets stupéfiant sur un des barons de South Ulfland.

53 La Boutique de Triptomologius : les "joyaux" sont en réalité des insectes magiques cristallisés, qui s'animent et s'envolent lorsqu'on les touche (2) Une statue de marbre représente un héros local. Alors que les aventuriers l'admirent, ils remarquent que la statue cligne des yeux. En enquêtant, ils découvrent que ce n'est pas une statue, mais un héros réel, pétrifié par un sortilège et cherchant de l'aide

54 Bouclier(l) ou arme (2) en bois (3) Empreinte dans le sol de géant (4) Melancthe, est à la recherche de son passé. Elle demande aux joueurs de l'aider à retrouver ses souvenirs en échange d'un sortilège Xabiste puissant.

55 (1) Totem ou (2) arbre décoré avec des cranes humains, des plumes des os et des petits caillou (3) Le père Umphred a eu une vision troublante.il demande aux joueurs d'enquêter sur cette vision, promettant des bénédictions divines. (4) Arbre ou rocher sculpter en forme de trône. Les joueurs trouvent deux enfants perdus Arvil et Zoel, les plus jeunes d'un groupe, cachés dans la cabane. Ils racontent qu'ils ont été séparés de leur groupe et cherchent à retrouver leurs amis. Mais en chemin, ils pourraient révéler des secrets sur la forêt de Tantrevalles.

56 (1) Tour de guet en pierre Abandonnée (2) laboratoire sous terrain abandonné (3) Gros télescope rouillé (4) cabane en bois pour distiller de l'alcool avec tonneau, alambic, Dans un manoir les aventuriers découvrent une étrange table d'alchimiste, un bloc en pierre noire qui semble être une « extracteuse de vie ».

57 (1) Bâtiment ou ancien village incendié (2) arbre frappé par la foudre (3) Feu de camp de créature géante (4) Dhrun est en quête d'un dragon comme monture. Il propose aux joueurs de l'accompagner dans cette aventure périlleuse

58 Campement avec tonneaux de vin empoisonnés et drogué (2) Les aventuriers sont attirés par des lumières étranges provenant de la tour. À l'intérieur, ils trouvent Tamurello, un magicien, qui leur propose d'expérimenter un nouveau sort en échange d'ingrédients rares.

58 Le Jardin Mystérieux : Les joueurs découvrent un jardin luxuriant où chaque fleur semble unique et jamais vue auparavant. En explorant, ils peuvent trouver une perle enterrée qui semble être la source de cette croissance étrange.

59 (1) coffre au trésor déterré vide (2) Catapulte Abandonné (3) Tête de bélier en fer rouillé (4) Les aventuriers entrent dans une taverne où un vieil homme nommé Cargus raconte des histoires de son passé, de ses regrets et de ses aventures. Il offre une quête aux aventuriers pour retrouver un objet précieux de son enfance, promettant une récompense inestimable.

60 (1) Plusieurs chariot d'esclaves ou de prisonnier vides (2) Habits de soldats (3) habits de soldat et armes (4) Sir Tristano, cousin du roi Aillas, est à la recherche d'une épée magique perdue. Il demande aux joueurs de l'aider à retrouver cette épée en échange d'une récompense. (5) petite Décharge (6) dépotoir important) (7-8) Ticely Twitten, assis sur une couverture à carreaux, dégustant du thé et des scones. À ses côtés, une série de lentilles et d'objets étranges qu'il utilise pour étudier les mondes de Chronos. Il invite poliment les aventuriers à le rejoindre, tout en leur montrant comment il fait pour voyager entre les mondes

61-100 Rencontre Malheureuse et pénible

61 — (1) Epines (2) Echardes (3) Tiques 4 (Puces) (5) Perte d'équilibre (6) Les joueurs doivent naviguer dans un labyrinthe, aidant ou évitant les âmes perdues, tout en cherchant une sortie. (7-8) Un quai animé d'une ville portuaire.
Les joueurs rencontrent un barbier qui propose de les raser et de couper leurs cheveux. Mais ce barbier est liam le long (assassin) et il a des informations précieuses sur un trésor caché. Les joueurs peuvent obtenir ces informations s'ils parviennent à gagner sa confiance.

62 — Le labyrinthe de Tanjecterly : Les joueurs entrent dans un labyrinthe magique créé par les forces de Tanjecterly. Chaque tournant révèle une énigme ou un piège magique. (2) Une prison souterraine sombre et humide. Les joueurs sont capturés et jetés dans une cellule profonde. Ils doivent travailler ensemble pour s'échapper, tout en découvrant les secrets de leurs geôliers.

63 — Au Carrefour de twitten Les joueurs sont temporairement transportés dans une version alternative de leur monde, où ils doivent accomplir une quête pour revenir. (2) Les aventuriers découvrent un portail menant à un autre monde. Mais ce monde est chaotique et rempli de dangers. Ils doivent trouver un moyen de revenir avant d'être pris au piège à jamais.

64 — Monture boiteuse (l) Fatigue (2) Entorse (3) blessure (4) Os brisé (5) une courroie de selle de cheval se brise
65 — Dans un sac a dos une souris à manger les portions de nourriture
66— Nid (1) Abeille (2) guêpe (3) Scarabée (4) Scarabée géant (5) Abeille géante (6) Guêpe géante Scarabée géant
: 2d8+4 (13 PV) (6 cases) Attaque : mandibules (2d4+1) + spéciales : jet d'acide Abeilles Géantes : 3d8 (13 PV) initiative : +2 Attaque : dard (+2 corps à corps Id4 plus venin) Guêpes Géantes : 5d8+10 (32 PV) Initiative : +1 Attaque : dard (+6 corps, Id3+6 plus venin)

67 — Fiente d'oiseau qui tombe sur l'aventurier (2) Les aventuriers sont capturés et emmenés dans la tour de Tamurello (faroli). Ils doivent s'échapper avant qu'il ne les utilise pour ses expériences magiques sur eux (3) Les joueurs rencontrent un homme nommé Nols, qui semble avoir été prisonnier pendant longtemps. Il parle de Tamurello, un homme qu'il déteste profondément. Les joueurs peuvent choisir d'aider Nols à se venger ou de le convaincre de laisser le passé derrière lui.

68 — Nourriture avariée (2) Arbre a pendus (3) contenant percé (perte de liquide) (4) Les joueurs découvrent à Ys une tour avec une horloge magique. Chaque fois que l'horloge sonne, un événement magique se produit. Les joueurs doivent résoudre le mystère de l'horloge avant qu'il ne soit trop tard.

69 — La menace de Casmir : Les aventuriers sont capturés par les soldats du roi Casmir et accusés d'espionnage. Ils doivent prouver leur innocence ou s'échapper. (2) Les joueurs sont à bord d'un navire en manœuvre navale. Soudain, ils sont attaqués par des navires Skas ennemis (Drakkars). Ils doivent défendre leur navire et trouver un moyen de s'échapper

70— (1) Moucherons (2) Mouches (3) moustiques (4) Cerf poursuivit par une meute de loups (5-6) En traversant un pont, les joueurs sont confrontés à des visions de leurs propres regrets et doivent les surmonter pour atteindre l'autre côté. (7-8) Des fioles et des parchemins jonchent les tables, et au centre de la chambre de l'auberge se trouve un cercle magique luminescent. À l'intérieur du cercle, une créature éthérée est piégée, hurlant silencieusement. Tamurello semble avoir mené des expériences interdites ici.

71 Rencontre avec Madouc : En se promenant dans une clairière, les aventuriers tombent sur Madouc, qui est en train de discuter avec un groupe de fées. Elle propose aux aventuriers de les aider à résoudre une énigme en échange d'une fiole de nectar féerique.

72 Un large hamac gris pend au vent entre deux arbres de la forêt, malheureusement c'est la culotte d'un géant. ! (2) un chant mélodieux provenant d'un buisson proche. En s'approchant, vous découvrez un groupe de grenouilles vêtues de petits costumes, chantant en chœur. Chant qui endort si on l'écoute longtemps (3) Dans une petite grotte, vous trouvez un coffre scintillant. En l'ouvrant, ils découvrent qu'il est rempli... de poissons vivants ! Il s'avère que c'est la cachette secrète d'un troll pêcheur qui aime garder ses prises au frais. (4) Un groupe d'oiseaux assis en cercle, comme s'ils étaient en réunion. Un corbeau, debout sur un rocher, semble être le conférencier. Il gesticule avec ses ailes et semble donner un discours passionné, tandis que les autres oiseaux hochent la tête en signe d'approbation. Ils devront tout dire au roi Deuel et une guerre avec le blaloc peut s'ensuivre.

73 (Le campement est inondé) pluie (2) rivière souterraine (3) grêle (4) élémentaire de l'eau (5-6) Une place abandonnée avec des statues.: À minuit, les statues prennent vie et commencent à danser. Les joueurs sont invités à se joindre à la danse, mais s'ils acceptent, ils risquent de devenir des statues à leur tour....

74 (1) Monture malade (2) pou (3) Gale (4) Lierre ou herbe empoisonnée (5) Une nuit, les aventuriers observent un étrange phénomène : la lune change de couleur. Ils doivent résoudre ce mystère avant que de terribles événements ne se produisent. (6) parasite abyssal Murgen à détruit le corps d'un puissant démon mais à donner naissance à un esprit vengeur ni mort ni vivant l'esprit peut posséder le corps d'autre créature et confère à son hôte divers pouvoirs démoniaque. Une entité céleste descendu dans la cathédrale du lyonnesse avertie les pj pour contrer cet être malveillant.

75 La malédiction de Casmir : Les joueurs trouvent un objet maudit qui appartient à Casmir. Quiconque le touche est maudit jusqu'à ce qu'il rende l'objet à son propriétaire, le chemin sera long et la récompense incertaine. (2) Malédiction ou mordet d'une fée mécontente de n'avoir pas été reconnue, les aventuriers devront tous faire pour lever cette malédiction (Mordet)

76 L'attaque des ogres : En se promenant dans une forêt, les aventuriers sont attaqués par les ogres Fuluot, Carabara, Gois et Throop. Ils doivent se battre pour leur vie ou trouver un moyen de les apaiser.

77 Deux (1) Gnomes (2) Hobbit (3) Pixie (4) Etre fée se dispute lesquels des deux à raison ?(5-6) La Forêt des Sphères (Tanjecterly)
En traversant une forêt étrange, les aventuriers voient des arbres sphériques aux feuillages de couleurs vives. Des créatures bizarres, comme un taureau blanc à tête d'insecte, errent près d'un cours d'eau.
78 Attaque des Skas : Alors que les joueurs traversent une région montagneuse, ils sont soudainement attaqués par un groupe de guerriers Skas. Ils doivent se défendre ou trouver un moyen de s'échapper.

79 Un camp d'orques après la chasse les orques aiguise et fabrique des armes (2) La Rencontre avec Mangeon : Dans une clairière, les aventuriers tombent sur Mangeon, un individu bruyant et agité, se plaignant de sa condition. Il demande de l'aide pour retrouver un objet perdu qui pourrait inverser son sort

80 Des terrassiers et des gobelins charpentier construise en 3 jours une splendide villa avec des matériaux de premiers choix Visbhune ne laissera personne interrompre les travaux...

81 Quête : Il y a une ferme, à l'ouest. Les zombies y grouillent comme des asticots sur un vieux cadavre, pire il y a des patrouilles de la Croisade venues de leur tour tout à côté. Donnez une leçon à toute cette vermine, volez-leur dix de leurs précieux potirons mortels et brulés les champs de blé contaminés. (2) Bittenbender, un alchimiste maléfique, attire les joueurs dans son laboratoire et tente de les transformer en animaux belliqueux à l'aide d'une potion.

82 Quête Tant que le Trône de glace reste en sommeil, le joug autrefois exercé par le roi-liche sur le Fléau s'affaiblit. Son emprise sur une âme faible comme celle de sollace doit être suffisamment faible pour que nous puissions la faire disparaître totalement. Allez voir le père Umphred, dans le manoir à l'est de la ville. il vous aidera dans cette entreprise.

83 Quête : Sur un cadavre de garde vous trouver une lettre cachetée Vous ne comprenez pas la langue dans laquelle ces plans de bataille sont rédigés, mais vous reconnaissez bien les positions de la Retraite des pèlerins d'Audry et les plans de bataille près du village de saffield. Allez-vous la confier à Casmir ou Audry ?

84 quête : Il n'y a que peu d'endroits où ces affreux Plaies-de-nuit (Lycanthropes) se rassemblent quand ils ne rôdent pas dans la forêt. Près du verger Pourrissant, au sud, est l'un d'eux. Ils utilisent les bâtiments en guise de tanière. S'ils n'ont pas dévoré les documents, vous pourrez les récupérer, mais je parie qu'il vous faudra passer leur repaire au peigne fin.

85 Une nouvelle étoile ardente brille la nuit et éclaire le monde, en brûlant la terre et en desséchant le paysage. Cette étoile est implacable, presque malveillante même. Tant que son influence perdure, de nouveaux chemins vers des lieux éloignés dans l'espace ou dans le temps peuvent s'ouvrir. Aucun sage ne comprend réellement la nature de ce signe, mais la chance sourit aux audacieux.

86 Alors que vous buvez à votre gourde d'eau, votre esprit est submergé de souvenirs, dont certains ne sont pas les vôtres. Dans le souvenir le plus vivace, vous vous voyez en train d'échanger une fiole similaire à la gourde Toutefois, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez pas déterminer de quand date ce souvenir. Peut-être que cet évènement ne s'est pas encore produit ?

87 La chouette prophète : Une chouette parle aux joueurs et prédit un événement malheureux. Ils ont peu de temps pour empêcher cette prophétie de se réaliser. (2) Près des ruines d'une abbaye, une épidémie se déclare. Les joueurs sont appelés par le conseiller du seigneur local qui pense savoir que c'est l'œuvre d'un sorcier ou d'une secte.

88 Pas loin d'une grande ville, un portail vers une autre dimension a été ouvert. Les joueurs sont appelés par le conseiller du seigneur local qui pense savoir que c'est l'œuvre d'un magicien fou.

89 Pas loin des profondeurs d'une ancienne forêt, un lieu sacré druidique a été profané. Les joueurs sont appelés par un ermite submergé par les problèmes qui pense savoir que c'est l'œuvre d'un puissant sorcier maléfique.

90 Près des marais et marécages locaux, une mission diplomatique de casmir s'est fait attaquer alors qu'elle était envoyée au Dahaut. Les joueurs sont appelés par un ami des PJs qui pense savoir que c'est l'œuvre d'un dangereux nécromant / démoniste.

91 Rencontre avec un des 8 archimagiciens (1) dort (2) mange (3) se promène (4) attaque (5) embuscade (6) Les aventuriers sont capturés et forcés de travailler dans une mine d'or profonde. Ils doivent planifier une évasion tout en évitant les gardes et les pièges mortels.

92 La malédiction de la perle verte : Un des aventuriers trouve une belle perle verte. Cependant, dès qu'il la prend, il est maudit et commence à avoir des visions terrifiantes. Les aventuriers doivent trouver un moyen de briser la malédiction. (2) Si l'un des aventuriers prend possession de la perle verte, il commence à être poursuivi par des créatures et des individus malveillants désireux de s'emparer de la perle pour eux-mêmes.

93 Rencontre avec des nycomydes et des spores gazeuses (2) Faude Carfilhiot, un magicien rusé, est en train de réaliser un rituel pour invoquer une créature. (3) Les aventuriers devront unir plusieurs armées afin de livrer une ultime bataille contre Desmeï et ses démons dans une bataille finale.

94 Rencontre avec une bande de voleur Yane et Cargus : Vous entrez dans une forêt et trouvez Yane et Cargus en train de discuter de la meilleure façon de grimper aux arbres. Ils vous défient à une course d'escalade.

95 Des êtres fées s'amusent à faire payer un tribut pour être dans la forêt de tantrevalle.

96 Des guerriers Elfes aquatiques montés sur des raies Manta surveillent puis attaquent les joueurs au bord d'un lac.

97 Découverte de la Villa Miroï : En explorant, les joueurs tombent sur une villa abandonnée. Ils peuvent choisir de l'explorer, mais des rumeurs suggèrent qu'elle est hantée.

98 La trahison de Carfilhiot : Les aventuriers sont approchés par Carfilhiot, qui leur propose un marché. Cependant, il a des intentions cachées et pourrait trahir le groupe à la première occasion. (2) Vous trouvez Carfilioth en train d'attaquer un village innocent. Il vous voit et vous envoie ses troupes pour vous éliminer.

99 Un dragon cherche un trésor (2) Confrontation entre deux dragons (3) Des Démons de Mel et de Xabiste envahissent par un portail laissé ouvert le monde du Lyonesse, les aventuriers devront purifier une relique bonne devenu corrompue.

100 Un dieu maudit s'échappe de sa prison millénaire, Dans une grotte cachée dans la forêt de Tantrevalles. Un puits ancien qui répète les derniers mots de quiconque y parle. Événement : Les joueurs entendent un appel à l'aide venant du fond du puits, mais en regardant à l'intérieur, ils ne voient que leur propre reflet…. (2) Un dieu à défier : une divinité du monde antique et ses séides décide de jouer un rôle actif dans le royaume des mortels pour éradiquer la nouvelle religion chrétienne et conquérir le pouvoir absolu sur les iles anciennes.

Page	Personnages *(Citations)*	Ville jour	Ville Nuit	Foret Jour	Foret Nuit	Montagne Jour	Montagne Nuit	Routes Jour	Routes Nuit	Plan Jour	Plan Nuit	Mer Jour	Mer Nuit
7	Suldrun *(641)*	01	01	-	-	-	-	01	01	-	-	01	01
8	Aillas *(1803)*	02	02	01	01	01	01	02	02	-	-	02	02
10	Casmir *(1174)*	03	-	02	-	-	-	03	03	-	-	-	-
11	Sollace *(364)*	04	-	-	-	-	-	04	-	-	-	-	-
12	Umphred (père) *(219)*	05	03	03	-	02	-	05	-	-	-	-	-
13	Orlo (père) *(23)*	06	04	04	02	03	02	06	07	-	-	03	03
13	Qualls (Père) *(16)*	07	05	05	03	04	03	07	08	-	-	04	04
14	Paolo del Frederico	08	06	06	04	05	04	08	09	-	-	05	05
14	Sisembert (père) *(3)*	09	07	07	05	06	05	09	10	-	-	06	06
15	Sagamundus *(3)*	10	08	08	06	07	06	10	11	-	-	07	07
15	Tristano *(148)*	11	09	09	07	08	07	11	12	-	-	08	08
16	Dhrun *(708)*	12	10	10	08	09	08	12	13	01	01	09	09
17	Glyneth *(676)*	13	11	11	09	10	09	13	14	02	02	10	10
18	Madouc *(1354)*	14	12	12	10	11	10	14	15	03	03	11	11
19	Travante *(94)*	-	13	13	11	12	11	15	16	-	-	12	12
19	Sire Pompom *(286)*	15	14	14	12	13	12	16	17	04	04	13	13
20	Cassandre *(214)*	16	15	15	13	14	13	17	-	-	-	-	-
20	Zerling *(27)*	17	16	16	-	15	-	18	-	-	-	14	14
21	Trewan *(96)*	18	17	17	-	16	-	19	-	-	-	15	15
	Magiciens												
21	Murgen *(215)*	-	-	18	-	17	-	20	-	05	05	-	-
23	Shimrod *(992)*	19	18	19	14	18	14	21	18	06	06	16	16
25	Tamurello *(280)*	20	19	20	-	19	-	22	-	07	07	-	-
26	Sartzanek *(12)*	21	20	21	-	20	-	23	-	08	08	-	-
27	Ugo Golias *(2)*	22	21	-	-	21	15	24	19	-	-	-	-
28	Desmeï *(86)*	23	22	22	15	22	16	25	20	09	09	17	17
30	Visbhume *(416)*	24	23	23	16	23	17	26	21	10	10	18	18
31	Faude Carfilioth *(466)*	25	24	24	-	24	18	27	-	-	-	-	-
32	Mélancthe *(361)*	26	25	25	17	25	19	28	22	11	11	19	19
34	Myolandre *(3)*	27	26	26	-	26	-	29	-	12	-	20	-
35	Noumique *(4)*	28	27	27	-	27	-	30	-	13	-	21	-
35	Baïbalidès *(11)*	29	28	28	-	28	-	31	-	14	-	22	-
36	Twitten *(35)*	30	29	29	18	29	20	32	-	15	12	23	-
39	Hippolito *(11)*	31	30	30	19	30	21	33	-	16	13	24	20
39	Daldace *(15)*	-	31	-	20	-	22	-	23	-	-	-	-
40	Tif du Troagh *(1)*	32	-	31	21	31	22	33	24	-	-	-	-
41	Severin Starfinder *(1)*	33	-	32	22	32	23	34	25	17	14	25	21
41	Faloury *(1)*	34	32	33	23	33	24	35	26	18	15	26	22
42	Cordial Corbin *(1)*	35	33	34	24	33	25	36	27	19	16	27	23
42	Triptomologius *(10)*	36	34	35	25	34	26	37	28	20	17	28	24
43	Amac Eil de Caerwyddwn *(1)*	37	35	36	26	35	27	38	29	21	18	29	25
43	Qualmes *(7)*	-	36	37	26	36	37	39	30	22	19	-	-
44	Zanice *(4)*	-	37	38	27	37	38	40	31	23	20	-	-
44	Widdefut *(5)*	38	38	39	28	38	39	41	32	24	21	30	26
45	Coddefut *(5)*	39	39	40	29	39	40	42	33	-	-	31	27
	Voleurs												
46	Yane *(108)*	40	40	41	30	40	41	42	34	-	-	-	-
46	Cargus *(55)*	41	41	42	31	41	42	43	34	-	-	-	-
47	Tatzel *(274)*	42	42	43	32	42	43	44	35	-	-	-	-
47	Torqual *(222)*	43	43	44	33	43	44	45	36	-	-	-	-
49	Cory de Falonges *(77)*	44	44	45	34	44	45	46	37	-	-	-	-
49	Galgus le Noir *(36)*	45	45	46	35	44	46	47	38	-	-	32	28
50	Kegan le Celte *(29)*	46	46	47	36	45	47	48	39	-	-	33	29
50	Este le Suave *(33)*	47	47	48	37	46	48	49	40	-	-	34	30
50	Izmaël le Hun *(22)*	48	48	49	38	47	49	50	41	-	-	35	31
51	Travec le Dace *(87)*	49	49	50	39	48	50	51	42	-	-	36	32
51	Fredrik le Serpent *(1)*	50	50	51	40	49	51	52	42	-	-	37	33
51	Filèmon *(34)*	51	51	52	41	50	52	53	43	-	-	-	-
52	Corcas *(34)*	52	52	53	42	51	53	54	44	-	-	-	-
52	Mikelaus *(50)*	53	53	54	43	52	54	55	45	-	-	-	-
53	Evar le Fantome *(8)*	-	54	-	-	-	-	56	46	-	-	38	34
53	Flary le roux *(20)*	-	55	55	43	53	55	57	47	-	-	39	35
54	Janton Coupe-Gorge *(5)*	54	56	56	44	54	56	58	48	-	-	40	36
54	Tonker le Carpentier *(8)*	55	57	57	45	55	57	59	49	-	-	41	37
54	Pilbane *(2)*	56	58	58	46	56	58	60	50	-	-	42	38
55	Kam *(3)*	57	59	59	47	57	59	61	51	-	-	43	39
55	Bosco *(3)*	58	60	60	48	58	60	62	52	-	-	44	40
55	Pirriclaw *(4)*	59	61	61	49	59	61	63	53	-	-	45	41
55	Nahabod *(2)*	60	62	62	50	60	62	64	54	-	-	46	42
56	Liam le long *(12)*	61	63	63	51	61	63	65	55	-	-	-	-
56	Faurfisk *(24)*	-	64	-	52	-	64	-	56	-	-	47	43

Page		Ville jour	Ville Nuit	Foret Jour	Foret Nuit	Montagne Jour	Montagne Nuit	Routes Jour	Routes Nuit	Plan Jour	Plan Nuit	Mer Jour	Mer Nuit
	Seigneurs												
57	Audry II (Dahaut) *(228)*	62	-	64	-	62	-	66	-	-	-	-	-
57	Granice (Troicinet) *(68)*	63	65	65	53	63	65	67	57	-	-	48	49
58	Deuel (Pomperol) *(39)*	64	66	66	54	64	66	68	69	-	-	49	50
59	Kestrel *(16)*	65	67	67	55	67	67	69	70	-	-	50	51
59	Gax Ufland du Nord *(97)*	-	-	-	-	-	-	70	-	-	-	-	-
60	Milo Blaloc *(58)*	66	68	68	-	68	-	71	-	-	-	51	52
61	Dartweg Godelie *(31)*	-	69	69	-	69	-	72	-	-	-	52	53
61	Sarquin Skas *(7)*	-	70	70	56	70	68	73	74	-	-	53	54
62	Joel Caduz *(1)*	67	71	71	-	71	-	74	-	-	-	54	55
62	Yvar Excelsius Dascinet *(15)*	68	72	72	-	72	-	75	-	-	-	55	56
63	Kreim *(44)*	69	73	73	-	73	-	76	-	-	-	56	57
63	Oriante Ufland du Sud *(20)*	70	74	74	-	74	-	77	-	-	-	57	58
	Seigneurs du Lyonesse												
65	Baldrock Bannoy *(8)*	71	75	75	57	75	69	78	75	-	-	58-60	59-60
65	Orage Fardel *(1)*	72	76	76	58	76	70	79	76	-	-	61-62	61-62
66	Malnoyard Odo *(1)*	73	77	77	59	77	71	80	77	-	-	63-65	63-65
66	Quilson Rubarth *(1)*	74	78	78	60	78	72	81	78	-	-	66-70	66-70
67	Salamandre Thauberet *(1)*	75	79	79	61	79	73	82	79	-	-	71-75	71-75
67	Garnel Thirlach *(2)*	76	80	80	62	80	74	83	80	-	-	75-80	75-80
68	Jack Aldrudin *(1)*	77	81	81	63	81	75	84	81	-	-	82-83	82-83
68	Phander Ambryl *(3)*	78	82	82	64	82	76	85	82	-	-	84-86	84-86
68	Baldred Bannoy *(8)*	79	83	83	65	83	77	86	83	-	-	87-88	87-88
68	Sworde Cypris *(5)*	80	84	84	66	84	78	87	84	-	-	89-90	89-90
69	Damaro Damar *(2)*	81	85	85	67	85	79	88	85	-	-	91-92	91-92
69	Séraphine Fareult *(1)*	82	86	86	68	86	80	89	86	-	-	93-94	93-94
70	Pismire Tandre *(4)*	83	87	87	69	87	81	90	87	-	-	95-96	95-96
70	Morphew Burgander *(1)*	84	88	88	70	88	82	91	88	-	-	97	97
71	Ankhalcx Ska *(9)*	85	89	89	71	89	83	92	89	-	-	98	98
71	Lukhalcx Ska *(57)*	86	90	90	72	90	84	93	90	-	-	99	99
	Les Créatures												
72	Tarbehont *(1)*	-	-	91	73	91	85	94	91	-	-	-	-
73	Zuck *(52)*	87	91	92	74	92	86	95	92	-	-	-	-
73	Throop *(58)*	-	-	93	75	93	87	96	93	-	-	-	-
74	Arbogast *(25)*	-	-	94	76	94	88	97	94	-	-	-	-
75	Mangeon *(28)*	-	-	95	77	95	89	98	95	-	-	-	-
75	Carabara *(3)*	-	-	96	78	96	90	99	96	-	-	-	-
76	Dungle *(1)*	-	-	97	79	97	91	100	97	-	-	-	-
76	Dildahl le druide *(69)*	88	92	98	80	98	92	-	98	-	-	-	-
77	Zagzig *(27)*	89	93	99	81	99	93	-	99	-	-	-	-
77	Joald *(15)*	-	-	-	82	-	-	-	-	-	-	-	-
78	Throbius *(181)*	90	94	100	83	100	94	-	100	-	-	-	-
78	Bossum *(17)*	91	95	-	84	-	95	-	-	-	-	-	-
79	Twisk *(242)*	92	96	-	85	-	96	-	-	-	-	-	-
79	Rhodion *(26)*	93	97	-	86	-	97	-	-	-	-	-	-
80	Fragole *(1)*	94	98	-	87	-	98	-	-	-	-	-	-
80	Tul ou Kul *(208)*	-	-	-	88	-	99	-	-	25	22	-	-
81	Vus et Vuwas *(21)*	-	-	-	89	-	100	-	-	-	-	-	-
82	Merrihew *(5)*	95	-	-	90	-	-	-	-	26	23	-	-
82	Skak *(2)*	96	-	-	91	-	-	-	-	27	24	-	-
83	Wekfin *(1)*	97	-	-	92	-	-	-	-	28	25	-	-
83	Falloy *(12)*	98	99	-	93	-	-	-	-	29	26	-	-
83	Sandestin *(28)*	99	100	-	94	-	-	-	-	30	27	-	-
84	Hyslop *(1)*	-	-	-	95	-	-	-	-	31	28	-	-
84	Hécepteur *(3)*	-	-	-	96	-	-	-	-	32	29	-	-
85	Ossip *(28)*	-	-	-	97	-	-	-	-	33	30	-	-
85	Griswold *(1)*	-	-	-	98	-	-	-	-	34	31	-	-
86	Aigle Tueur *(4)*	100	-	-	99	-	-	-	-	35-40	33-35	-	-
86	Anguille Progressiste *(2)*	-	-	-	-	-	-	-	-	41-45	36-40	-	-
87	Arvicole Plate Echine *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	46-50	41-45	-	-
87	Batrache Espide *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	51-55	46-50	-	-
87	Bolet Cyalique *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	56-57	51-55	-	-
88	Brachtolithe *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	58-65	56-60	-	-
88	Carvernisaure *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	66-70	61-65	-	-
88	Ebouvier Arvicole *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	71-75	66-70	-	-
88	Féroce Syaspique *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	76-77	71-74	-	-
89	Démon de Mel *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	78	75	-	-
89	Tarusque*(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	79-80	76-80	-	-
90	Taupinier *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	81-85	81-85	-	-
90	Badrillo *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	86-90	86-90	-	-
90	Ver Carpissiste*(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	91-95	91-95	-	-
91	Dragon Guèpe *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	96	96	-	-
91	Démon de Xabiste *(1)*	-	-	-	-	-	-	-	-	99	99		
91	Griffon Barbu *(1)*	-	-	-	100	-	-	-	-	100	100	100	100



Lyonesse's Adventures

TSR Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR (UK) Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB1 4AD
United Kingdom